



TUGAS AKHIR (RD 141558)

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BIOGRAFI BUNG KARNO
BUKU PERTAMA: MASA KECIL**

AL INDY MARLUDZY

NRP :3408100146

Dosen Pembimbing :

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.

NIP : 19830410 200601 2001

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA 2016**



TUGAS AKHIR (RD 141558)

**DESIGNING GRAPHIC NOVEL BIOGRAPHY OF BUNG KARNO
FIRST BOOK : CHILDHOOD**

AL INDY MARLUDZY

NRP :3408100146

COUNSELLOR :

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.

NIP : 19830410 200601 2001

**VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM
DEPARTMENT OF INDUSTRIAL PRODUCT DESIGN
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA 2016**

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BIOGRAFI BUNG KARNO
BUKU PERTAMA: MASA KECIL**

TUGAS AKHIR

Disusun untuk memenuhi syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T.)
Pada
Bidang Studi Desain Komunikasi Visual
Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

Al Indy Marludzy

NRP. 3408100146

Surabaya, 3 Agustus 2016

Periode Wisuda : 114 (September 2016)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri



Ellya Zulaikha, ST., M.Sn, Ph.D

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing

Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds

NIP. 19830410 200604 2001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bidang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : Al Indy Marludzy
NRP : 3408100146

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“Perancangan Novel Grafis Biografi Bung Karno, Buku Pertama: Masa Kecil”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian–bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 3 Agustus 2016
Yang membuat pernyataan,

(Al Indy Marludzy)

PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BIOGRAFI BUNG KARNO BUKU PERTAMA: MASA KECIL

Nama Penulis : Al Indy Marludzy

NRP : 3408100146

Dosen Pembimbing : Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.

ABSTRAK

Soekarno atau Bung Karno merupakan tokoh paling berjasa di Indonesia, tapi banyak rakyat Indonesia yang tidak tahu perjalanan hidup bung Karno. Maka untuk membangkitkan pengetahuan masyarakat tentang bung Karno dibuatlah novel grafis biografi bung Karno. Biografi ini akan dibagi menjadi 3 bagian, pada bagian yang pertama ini dipilih judul masa kecil bung Karno. Buku ini ditujukan untuk pembaca umur 17-25 tahun.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi. Data didapat dari 3 sumber; Studi literatur, analisa artefak dan wawancara narasumber. Secara umum subjek penelitian dibagi menjadi 2 bagian yaitu untuk konten objek dan konsep desain.. Konten objek meliputi penelitian tentang sejarah, environment, dan visual. Sedang konsep desain meliputi komunikasi, story telling, dan komponen visual. Studi komparator juga dilakukan untuk mendapatkan gambaran tentang novel grafis lain yang sudah diapresiasi.

Hasil keluaran dari riset yang dilakukan adalah timeline komprehensif kehidupan bung Karno di masa kecil yang berikutnya di eksekusi menjadi novel grafis. Novel grafis yang dikerjakan menggunakan gaya gambar yang tidak komikal dan cenderung realis. Penggunaan panel lebih moderat, tidak terlalu bebas atau kaku. Novel grafis ditampilkan berwarna, dan gaya bahasa yang digunakan adalah ejaan tempo dulu.

Kata Kunci : Novel grafis, komik, Pahlawan, Bung Karno

DESIGNING GRAPHIC NOVEL BIOGRAPHY OF BUNG KARNO FIRST BOOK : CHILDHOOD

Student : Al Indy Marludzy

NRP : 3408100146

Mentor : Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds.

ABSTRACT

Soekarno or Bung Karno is the most honored man in Indonesia, but a lot of Indonesian people didn't know about his journey of life. Thus, to arouse people's knowledge about Sukarno this biography graphic novel was made. This biography will divide into 3 chapter of life, in this first chapter is chosen about Sukarno's childhood. This book made for 17-25 years old readers.

The approach that used in this research is observation methods. There is 3 source of this research; literature study, artifact analysis and interviewees. Generally speak the subject of the research divide into 2 section that is; object content and design concept. Those 2 subject is the main pillar of this graphic novel. Object content contain a research about history of the subject, environment and visual. In other hand design concept contain communication research, story telling and visual component. Comparator study done to get a general view about other graphic novel that had been appreciated.

The result from the research is a timeline of comprehensive life of Bung Karno in the younger years which then executed into a graphic novel. The graphic novel that has been done is using a style of drawing that is not comical and leaning towards realist. The usage of panels is moderate; it is not too free nor too rigid. The graphic novel is presented in colours and the language style that has been used is 'Ejaan Tempo Dulu' style

Keyword : Graphic Novel, Comic, Heroes, Bung Karno

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb,

Segala Puji Syukur kepada Tuhan YME atas rahmat dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Mata Kuliah Riset Desain yang berjudul PERANCANGAN NOVEL GRAFIS BIOGRAFI BUNG KARNO, BUKU PERTAMA: MASA KECIL. Penulis bersyukur atas kerjasama dan dukungan dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas besar ini.

Kelancaran dan keberhasilan penulisan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala yang diberikan
2. Ayah, ibu dan saudara yang telah mendukung sepenuhnya.
3. Bapak Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, M.T, Ibu Senja Aprela Agustin, ST., M.Ds. selaku dosen mata kuliah Tugas Akhir. Terima kasih atas ilmu dan semua saran yang diberikan
4. Teman-teman DKV 2008 dan Despro 2008 yang selalu mendukung dan memberi semangat selama pengerjaan laporan ini

Laporan Tugas Akhir ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Apabila ada kekurangan dalam laporan ini, penulis menerima kritikan dan saran demi kebaikan laporan ini.

Surabaya, 9 Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN RISET DESAIN	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	2
1.2. Identifikasi Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Rumusan Masalah.....	5
1.5. Ruang Lingkup	5
1.6. Metode penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Studi Audiens	9
2.2. Referensi karya terdahulu.....	9
2.2.1 ‘Sukarno: penyambung lidah rakyat’ karya Cindy Adam.....	9
1.2.1.1 Perlunya diangkat pada media yang lebih menarik.....	10
2.2.2. Film ‘Sukarno’ karya Hanung Bramantyo	11
2.2.2.1 Kurangnya penelitian yang dilakukan.....	11
2.2.2.2 Alur waktu yang kacau.....	12
2.2.3 ‘Rampokan Jawa & Selebes’ karya Peter Van Dongen.....	12

2.2.3.1 Penggambaran latar belakang yang sangat baik.....	13
2.2.3.2 Gaya gambar yang bersih mendukung konsep yang diangkat.....	13
2.2.4 'Maus' karya Art Spiegelman.....	14
2.2.4.1 Teknik story-telling yang sangat baik.....	14
2.2.4.2 Gaya gambar yang sederhana, rasa yang luar biasa.....	15
2.3 Novel grafis.....	15
2.3.1 Definisi novel grafis.....	15
2.3.2 Perancangan novel grafis.....	16
2.3.2.1 timing.....	16
2.3.2.2 framing momen.....	21
2.3.2.3 Intensitas.....	23
2.3.2.4 Kata.....	24
2.3.2.5 Menghadirkan tempat.....	25
2.4 Karakter	27
2.4.1 Keluarga	27
2.4.2 Kos Surabaya	27
2.4.3 Kawan dan guru sekolah	27
2.5 Environment.....	28
2.5.1 Surabaya.....	28
2.5.2 Tulungagung.....	28
2.5.3 Mojokerto	28
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	
3.1. Metode penelitian.....	30
3.1.1 Metode pengumpulan.....	30
3.1.1.1 Studi leteratur.....	30
3.1.1.2 Analisa artefak.....	30

3.1.1.3 Wawancara narasumber.....	31
3.1.2 Subjek penelitian.....	31
3.1.2.1 Sejarah.....	32
3.1.2.2 Environment.....	33
3.1.2.3 Visual.....	34
3.1.2.4 Komparator.....	35
3.2 Tujuan penelitian.....	35
3.3 Analisa hasil penelitian.....	36
3.3.1 Hasil analisa konten objek.....	36
3.3.2 Hasil analisa komparator.....	36
3.4 Konsep	36
3.4.1 Konsep komunikasi.....	36
3.5 Metode desain	38
3.4.2 Observasi cerita.....	38
3.4.2 Observasi visual.....	39

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1 Konten.....	40
4.1.1 Konsep cerita.....	41
4.1.1.1 sejarah.....	41
4.1.1.2 Pembagian cerita.....	41
4.1.1.3 Sub-Bab.....	44
4.1.2 Visual.....	49
4.1.2.1 Gaya gambar.....	50
4.1.2.2 Pewarnaan.....	51
4.1.2.3 Shading.....	52
4.1.2.4 Panelling.....	53
4.1.2.5 Gaya bahasa.....	54
4.2 Perpindahan antar bab	55
4.3 Buku.....	55

4.3.1 Format buku.....	55
4.3.2 Format Isi.....	56
BAB V HASIL DESAIN	
5.1 Desain karakter	58
5.2 Thumbnail	59
5.3 Sketsa	60
5.4 Inking.....	62
5.5 Pewarnaan	63
5.6 Konsep cover	65
BAB VI KESIMPULAN SARAN	
6.1 Kesimpulan.....	67
6.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. prosentase buku tentang Sukarno	3
Gambar 2.1 Rampokan: Jawa dan Selebes.....	13
Gambar 2.2 ‘Maus’ karya Art Spiegelman.....	15
Gambar 2.3 Sampul Depan Novel Grafis A Contract With God karya Will Eisner.....	17
Gambar 2.4 Timing.....	18
Gambar 2.5 Memilih timing yang akan ditampilkan.....	19
Gambar 2.6 contoh framing waktu.....	21
Gambar 2.7 paneling objek.....	22
Gambar 2.8 Kiri-kanan kejelasan dan Intensitas.....	23
Gambar 2.9 Contoh perpindahan-perpindahan menggunakan kata.....	24
Gambar 2.10 Panel sebagai Jendela.....	25
Gambar 2.11 Bleed dalam sebuah komposisi Panel.....	26
Gambar 2.12 Detail dapat memberikan rasa.....	26
Gambar 2.13 Panel Diam / Tanpa balon kata.....	27
Gambar 2.14 Komposisi off center.....	27
Gambar 2.15 Sense kedalaman.....	28
Gambar 3.1 Metode penelitian.....	31
Gambar 3.2 Sistem pencarian data sejarah.....	32
Gambar 3.3 Sumber buku pencarian data environment.....	33
Gambar 3.4 Sumber data visual: www.kitlv.com & analisa artefak.....	34
Gambar 3.5 Konsep komunikasi.....	36
Gambar 3.6 Sistem storytelling pahlawan.....	37
Gambar 3.7 penjelasan tiap bagian cerita pahlawan.....	37
Gambar 4.1 layout halaman.....	41
Gambar 4.2 komponen visual.....	45
Gambar 4.3 gaya gambar comical dan realis.....	46

Gambar 4.4 penentuan gaya gambar.....	46
Gambar 4.5 contoh gambar.....	47
Gambar 4.6 pewarnaan full color dan monotone.....	48
Gambar 4.7 penentuan pewarnaan.....	48
Gambar 4.8 contoh pewarnaan.....	49
Gambar 4.9 contoh non-shading dan detail shading.....	50
Gambar 4.10 penentuan shading.....	50
Gambar 4.11 contoh pemakaian shading.....	51
Gambar 4.12 contoh solid panelling dan flowing.....	52
Gambar 4.13 penentuan Panelling.....	52
Gambar 4.13 contoh pengaplikasian paneling.....	53
Gambar 4.14 penentuan gaya bahasa.....	53
Gambar 5.1 desain karakter 1	58
Gambar 5.2 desain karakter 2	58
Gambar 5.3 thumbnail 1 & 2	59
Gambar 5.4 thumbnail 3 & 4	60
Gambar 5.5 sketsa halaman 28 & 22	61
Gambar 5.6 sketsa halaman 10 & 11	61
Gambar 5.7 sketsa halaman 30 & 6	62
Gambar 5.8 inking halaman 20 & 21	62
Gambar 5.9 inking halaman 1 & 2	63
Gambar 5.10 inking halaman 17 & 12	63
Gambar 5.11 pewarnaan halaman 1 & 2	64
Gambar 5.12 pewarnaan halaman 3 & 4	64
Gambar 5.13 cover novel grafis	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Soekarno atau Bung Karno merupakan tokoh paling besar di Indonesia, tapi informasi tentang bung Karno sangat terbatas diketahui. Sebagai contoh empat lahir bung karno sedikit yang mengetahuinya¹. Kurangnya informasi tentang bung Karno salah satunya disebabkan karena selama 32 tahun rezim yang berkuasa berusaha menenggelamkan nama Sukarno².

Peter A. Rohi pendiri *The Sukarno Institute* mengatakan cerita siapa sebenarnya bung Karno dan apa yang telah diperbuatnya tidak dipelajari sejak dini, sehingga pemuda Indonesia tidak memiliki tokoh panutan sebagai negarawan. Bambang Budiono, wakil ketua *Sukarno Institute*, mengatakan bahwa Secara umum bung Karno lebih dikenal sebagai ikon pembaca teks proklamasi saja, tidak lebih. Menurut mereka cerita bung Karno sudah seharusnya diperkenalkan kepada pemuda agar dicontoh tindakannya dalam membangun negara ini

Buku bung Karno banyak tapi yang diangkat selalu isu yang “berat”, seperti isu politik, pemahaman politiknya, permasalahan dengan istri-istrinya, dsb³. Buku-buku tersebut terlihat sebagai buku yang “berat” sehingga jarang masyarakat umum yang membacanya. Buku tentang bung Karno hanya dibaca oleh kalangan yang sangat sedikit, kalangan sejarawan atau hanya orang yang benar-benar tertarik terhadapnya. Peter A. Rohi mengatakan alat media yang menysar generasi muda sangat dibutuhkan, karena selama ini *The Sukarno Institute* hanya mampu berbicara secara komunal.

Kebutuhan penyebaran / distribusi juga adalah poin penting yang harus diperhatikan. Alat / media yang dibuat harus mempunyai mampu menjangkau masyarakat luas, karena kebutuhannya adalah menyebarkan sejarah pahlawan bangsa. Media modern sangat menarik bagi masyarakat, namun membutuhkan biaya lebih banyak dan teknologi pendukung. Misal film, dibutuhkan alat pemutar,

1 <http://sejarah.kompasiana.com/2012/06/06/seputar-tempat-kelahiran-bung-karno/>

2 <http://kelanakota.suarasurabaya.net/?id=3138e33f00e7c7bd2404793787ecf3c5201199799>

3 Wawancara dengan Peter A. Rohi

layar, sound, dll. Buku adalah media yang paling tua dan masih paling efektif untuk daya jangkauan dan kemampuan penyebaran.

UNDP menyatakan minat baca di Indonesia ada di peringkat 96 dunia⁴, akan tetapi Indonesia menempati urutan ke-2 sebagai pembaca komik terbesar di dunia⁵. Data tersebut menyatakan bahwa masyarakat Indonesia lebih menyukai buku yang berisi narasi dan gambar. Berdasar temuan di atas media komik adalah media yang paling mudah diterima oleh masyarakat Indonesia saat ini.

Komik saat ini memiliki arti cerita bergambar yang lebih ringan isinya, setelah muncul Will Eisner yang menggunakan istilah novel grafis untuk karyanya pada tahun 1978. Karya yang diangkat berbeda, karena memuat cerita yang lebih berbobot dibandingkan komik, membuat novel grafis dikenali bukan sebagai komik. Hingga saat ini novel grafis dikenal sebagai cerita bergambar yang memiliki bobot dalam kontennya dibanding komik.

Cerita biografi bung Karno yang memiliki hidup yang penuh perjuangan dan pelajaran lebih cocok diangkat sebagai novel grafis dibanding komik. Saat cerita hidup bung Karno dijadikan sebuah komik maka akan menghilangkan esensi dari kehidupan bung Karno, yaitu pelajaran dan pemikiran. Esensi dari kehidupan bung Karno inilah yang berusaha disampaikan oleh *The Sukarno Institute* kepada generasi sekarang untuk digunakan sebagai pelajaran.

Peter A. Rohi mengatakan usai selepas SMA, dengan range 17-25 tahun adalah usia yang baik sebagai sasaran. Berpedoman pengalamannya 20 tahun lebih melakukan riset dan menyebarkan semangat bung Karno. Beliau mengatakan bahwa adalah saat berumur 17 tahun sudah ada kedewasaan cara berpikir dan saat mencari jati diri. Sedangkan saat berumur lebih dari 25 tahun masyarakat hanya melihat cerita itu sebagai hiburan semata dan kesibukannya. Mencerna cerita unik ini memerlukan tingkat kedewasaan karena bung Karno sendiri adalah tokoh yang pandai.

Kepala Pusdiklat Perpustakaan menyatakan bahwa kurangnya minat baca bukan karena tidak minat, tapi disebabkan karena kurangnya media baca yang

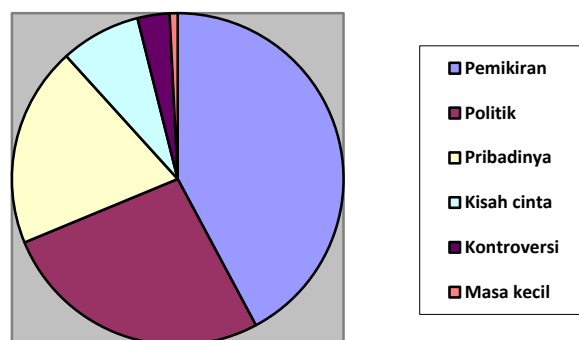
4 <http://www.tribunnews.com/nasional/2010/05/10/minat-baca-indonesia-rangking-96>

5 <http://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>

membuat tertarik⁶. Pengetahuan yang minim terhadap bung Karno pun dapat dipersepsikan sama.

Data buku tentang bung Karno yang dapat dikumpulkan juga memperlihatkan bagaimana minimnya yang mengangkat tentang masa kecil bung Karno. berikut adalah data buku yang mengambil tema tentang bung Karno yang menunjukkan sedikitnya kisah tentang masa kecil bung Karno:

Tema buku tentang Pemikiran = 108 judul, Politik = 68 judul, Pribadinya = 50 judul, Kisah cinta = 20 judul, Kontroversi = 8 judul, Masa kecil = 2 judul⁷.



Gambar 1.1 prosentase buku tentang Sukarno

Peter A. Rohi mengatakan bahwa saat menceritakan tentang bung Karno daya tarik ada di kisah unik yang selama ini tidak banyak orang tahu. Beliau mengatakan setiap memulai kajian tentang bung karno, apabila beliau memulai dengan menceritakan kisah uniknya penonton selalu terdiam memperhatikan karena tertarik. Karno kecil memiliki banyak cerita unik karena dalam usianya yang muda pemikirannya sudah melewati masanya, sehingga itu membuat orang lain terkagum-kagum.

1.2 Identifikasi masalah

Melihat keseluruhan permasalahan tentang sejarah Bung Karno dapat disimpulkan menjadi beberapa hal :

1. Sosok Bung Karno hanya dikenal sebagai ikon proklamator

⁶ <http://www.republika.co.id/berita/nasional/daerah/13/11/02/mvmvq4-perpusnas-minat-baca-masyarakat-indonesia-masih-rendah>

⁷ Dikumpulkan dari www.goodreads.com

2. Buku yang menceritakan bung Karno memiliki isi yang 'berat' sehingga kurang diminati masyarakat awam
3. Kurangnya media selain buku biografi yang menceritakan tentang bung Karno
4. Masyarakat kurang berminat membaca tulisan dalam buku dan lebih suka dengan buku bergambar
5. tidak tersedianya media yang membuat masyarakat tertarik
6. sedikitnya media yang menceritakan tentang bung Karno saat kecil secara komprehensif

I.3 Rumusan Masalah

Maka berdasarkan identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dari perancangan ini adalah,

"Bagaimana membuat novel grafis biografi bung Karno yang komprehensif"

I.4 Tujuan dan relevansi

Tujuan dari dilakukannya perancangan ini adalah :

1. Menambah referensi buku sejarah lewat media yang lebih menarik
2. Menambah pengetahuan pembaca tentang pahlawan nasional, khususnya bung Karno
3. Menancapkan pengetahuan sejarah bangsa pada generasi penerus

I.5 Lingkup proyek

Penceritaan biografi bung Karno dibagi menjadi 3 buku yang menceritakan tiap bagian hidupnya. Pembagian ini dilakukan karena kedalaman cerita membutuhkan cara penyampaian yang lebih leluasa dan tidak terburu-buru. Waktu yang terbatas mengharuskan penelitian difokuskan pada satu sisi. Lingkup ini termasuk teknis pengerjaan yang dapat dipertanggung jawabkan penulis. Maka berikut ruang lingkup dari perancangan buku ini:

- fokus penelitian adalah kualitatif konten buku, tidak bersifat kuantitatif
- penelitian dilakukan dari dalam keluar (*inside-out*) berdasar konten dan kebutuhan buku, bukan sebaliknya.
- cerita sejarah disadur dari beberapa buku referensi dan narasumber
- Buku yang dibuat berbentuk komik bagian pertama dari 3 bagian
- Cerita mulai lahirnya bung Karno hingga kepindahannya ke Bandung yaitu pada tahun 1900-1921

I.6 Metode penelitian

Pembuatan novel grafis biografi bung Karno secara garis besar dibagi menjadi 3 bagian penelitian, yaitu; sejarah, environment dan visual. Penelitian cerita digunakan untuk menentukan sejarah yang akan dibuat agar tidak keluar dari kejadian yang sebenarnya. Environment yang berupa kejadian sosial sangat penting untuk mendukung suasana sekitar akan dihadirkan. Kebiasaan masyarakat saat itu, apa saja yang dilakukan dan penggambaran visual saling berkaitan satu dan lainnya. Penelitian visual penting dilakukan karena dalam mengangkat isu sejarah tidak bisa memberikan gambaran visual yang tidak sesuai aslinya, karena itu akan merusak gambaran cerita dari sejarah itu sendiri. Maka penelitian cerita dan visual saling mengait satu sama lain.

Penelitian sejarah yang dilakukan adalah dengan 2 teknik yaitu penggalian data dari ahli sejarah bung Karno dan studi literatur. Ahli sejarah yang menjadi narasumber adalah Peter A. Rohi, karena penelitian yang telah dilakukannya tentang masa kecil bung Karno. Beliau adalah orang yang “menemukan” rumah tempat bung Karno lahir di Surabaya⁸. Setelah selama 32 tahun penyalah-informasian yang dilakukan oleh orde baru yang menyatakan bung Karno dilahirkan di Blitar⁹.

Penggalian data dari ahli sejarah ini menjadi pintu masuk bagi penulis dalam menemukan sumber lainnya dan bantuan literatur yang dimiliki. Begitu banyak buku literatur yang menulis tentang bung Karno membuat penyaringan informasi sangat dibutuhkan. Penelitian yang telah beliau lakukan dan penelusuran informasi selama puluhan tahun menjadi penunjuk arah dan penjas dalam penelitian ini.

Studi literatur dilakukan dengan banyak buku walau sedikit yang diambil, cerita masa kecil bung Karno ada di banyak buku tapi berupa fragmen-fragmen kecil. Seperti yang dikatakan diawal, belum ada buku yang beredar yang menceritakan khusus tentang masa kecil bung Karno. Berdasar arahan narasumber didapat banyak cerita dari berbagai buku yang ada. Sebagai benang

⁸<http://oase.kompas.com/read/2011/06/02/02382730/Budayawan.Soekarno.Lahir.di.Surabaya>

⁹<http://kelanakota.suarasurabaya.net/?id=3138e33f00e7c7bd2404793787ecf3c5201199799>

merah waktu dan kejadian digunakan literatur milik Peter A. Rohi yang ditulis oleh Im Yang Tjoe pada tahun 1930-an.

Buku Soekarno sebagai manusia tulisan Im Yang Tjoe adalah sebagai satu yang paling memberikan gambaran lebih lengkap dan jelas karena ditulis saat kejadian tahun masih tidak terlampau jauh di tahun 1930. pada saat itu Im yang Tjoe telah melakukan penelusuran dan melakukan penelitian masa kecil hingga remaja bung Karno. Dalam buku itu tergambarkan juga suasana pada jaman itu sehingga dapat menjadi acuan penelitian visual pula.

Penelitian visual dan environment dilakukan dengan cara analisa artefak, studi literatur dan narasumber ahli Surabaya tempo dulu sebagai tambahan. Analisa artefak dilakukan dengan mendatangi tempat bersejarah yang masih ada seperti rumah kelahiran bung Karno, rumah HOS Cokro dan bekas sekolah HBS. Kunjungan ke beberapa tempat yang akan menjadi titik utama banyak kejadian yang mempengaruhi kehidupan Karno kecil. Kegunaan lainnya adalah untuk menyamakan cerita sejarah yang didapat, kebiasaan dan keadaan di lapangan.

Studi literatur dilakukan dengan membaca buku tentang Surabaya tempo dulu. Dalam buku-buku tersebut foto surabaya pada tahun 1920-an cukup lengkap untuk dijadikan acuan. Tulisan tentang kejadian sosial saat itu juga cukup dikupas tuntas. Tambahan yang dilakukan adalah dengan menemui penulis dari buku-buku Surabaya tempo dulu, Dukut Imam Widodo.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Target Audiens

Sebagai stakeholder penelitian, Ketua the Sukarno Institute, Peter A. Rohi, mengatakan mereka membutuhkan alat/media yang digunakan untuk audiens dengan range 17-25 tahun. Berpedoman pengalamannya 20 tahun lebih melakukan riset dan menyebarkan cerita bung Karno. Ketertarikan remaja pada usia itu lebih besar dari umur lain. Saat beliau mengisi beberapa tempat antusiasme yang terbesar adalah dari range umur tersebut.

Peter A. Rohi mengatakan kemungkinan besar pada saat berumur 17 tahun sudah ada kedewasaan cara berpikir dan saat mencari jati diri, sehingga sangat antusias. Sedangkan saat berumur lebih dari 25 tahun masyarakat hanya melihat cerita itu sebagai hiburan semata karena kesibukannya. Mencerna cerita unik ini memerlukan tingkat kedewasaan karena bung Karno sendiri adalah tokoh yang pandai.

Buku yang dibuat terlebih dahulu adalah saat masa kecil, karena belum ada cerita sejenis sehingga menciptakan awareness dari diferensiasi dengan buku yang ada sebelumnya. Hal ini dimaksudkan untuk memunculkan rasa keingintahuan yang lebih pada masyarakat. Selain itu konsep tersebut memiliki nilai popularitas terhadap buku seri berikutnya apabila penggarapan dapat menampilkan cerita yang menarik dan berbeda. Awareness masyarakat dipikirkan juga dalam pengonsepan buku ini, walaupun tidak dominan.

Selain itu juga berhubungan dengan tema sejarah dimana dibutuhkan timeline yang jelas untuk mendukung cerita secara keseluruhan dari ketiga buku yang direncanakan. Karena dalam pembuatan buku ini terbatas dengan waktu, maka dalam pemilihan buku yang akan dibuat terlebih dahulu dipilih dengan cermat berdasar; urgensi, awareness dan memenuhi kriteria penceritaan sejarah.

2.2 Referensi karya terdahulu

2.2.1 'Sukarno: Penyambung Lidah Rakyat' karya Cindy Adam

Buku ini adalah buku rujukan utama dalam meneliti bung Karno karena auto biografi ini dibuat berdasar wawancara langsung dengan bung Karno. Bung Karno menolak semua anjuran dari orang-orang disekelilingnya yang menganjurkan untuk membuat buku biografinya, setelah bertemu Cindy Adam

baru beliau bersedia. Hal tersebut membuat nilai buku biografi ini sangat tinggi, karena eksklusifitas cerita biografi dari bung Karno.

Masa kecil sedikit disinggung dalam buku ini, namun dapat menggambarkan perasaan pada waktu itu. Diperlukan cross-check dengan buku dan penelitian lain untuk mendapat gambaran yg lengkap untuk penggambaran keadaan sosial dan lingkungannya. Penggambaran sosial dan keadaan yang tidak tepat akan mengarah ke persepsi yang berbeda dengan pembaca. Maka dengan diangkat dengan format komik dapat memenuhi kebutuhan untuk menjelaskan pada pembaca.

2.2.1.1 Perlunya diangkat pada media yang lebih menarik

Pada jaman kemerdekaan yang modern seperti sekarang, sulit untuk membayangkan apa yang terjadi lebih dari 100 tahun yang lalu, bagaimana perasaannya dan tampaknya. Maka dibutuhkan *guide* untuk menuntun masyarakat untuk merasakan hal tersebut dalam gambar. Karena buku itu ditulis pada jaman yang tidak terlalu jauh, sedikit ditemukan deskripsi-deskripsi khusus tentang hal yang disaat ini sudah tidak ada. Kelemahan tersebut yang dapat dijembatani oleh pembuatan media visual.

Sebagus apapun buku ini, percuma jika tidak dibaca. Karena ketebalan buku ini dan konten yang hanya berupa tulisan, membuat orang khususnya anak muda malas untuk membacanya. Diangkat dalam media yang lebih menarik adalah salah satu cara untuk membuat anak muda lebih antusias untuk mengenal sosok pendiri bangsa ini.

Buku Habibie-Ainun adalah salah satu contoh bangkitnya seorang tokoh akibat kisahnya diangkat dalam bentuk populer. Nama BJ Habibie sudah tenggelam semenjak beliau tidak tinggal di Indonesia. Namun setelah bukunya diangkat pada layar lebar, popularitas BJ Habibie meningkat tajam. Namanya kembali dielukan, karyanya dibahas, bahkan pemerintah disalahkan karena membiarkan tinggal di Jerman. Contoh tersebut memberi gambaran bagaimana media baru dapat meningkatkan popularitas seorang tokoh yang sudah tenggelam namanya.

2.2.2 Film ‘Sukarno’ karya Hanung Bramantyo

Film ini sangat monumental karena konten cerita dan factor sutradaranya. Konten cerita Sukarno secara langsung menjadi pusat perhatian masyarakat Indonesia. Ditunjang dengan sutradara yang terpandang membuat ekspektasi

tinggi para calon penikmat film ini. Konten kebangsaan yang dibawa dalam nama Sukarno menjadi komoditas.

Film ini ditonton oleh 1,5 juta orang adalah bukti antusiasme masyarakat terhadap konten cerita bung Karno. komoditas ini yang membuat produser sangat antusias dalam membuatnya. Fokus komoditas ini pula yang menjadi boomerang terhadap film ini. Dibangun dengan konsep untung-rugi membuat arah film ini menjadi lahan uang, melupakan esensi penceritaan sejarah yang berhubungan dengan banyak nama dan kejadian



Gambar 2.1 poster film Sukarno

2.2.2.1 Kurangnya penelitian yang dilakukan

Tidak dilakukannya penelitian mendalam adalah salah satu perkataan Hanung saat ditemui oleh Peter A. Rohi selaku salah satu orang yang menyampaikan penyesalannya. Karena konsep untung-rugi, waktu dan tenaga dipangkas menjadi seminim mungkin, penelitian pun tidak dilakukan. Bagi orang yang sudah membaca buku 'Sukarno; Penyambung Lidah Rakyat' karya Cindy Adam, tidak ada yang menarik dalam film tersebut. Karena isi cerita semua ada di buku tersebut, hanya dilakukan pengaturan ulang alur.

Selain konten yang tidak siap, kritik datang dari anak keturunan beberapa orang yang terlibat dalam sejarah tersebut. Sekali lagi karena kurangnya

penelitian yang dilakukan, penggambaran karakter pun salah. Beberapa scene bahkan mengkomunikasikan sesuatu yang bertolak belakang dengan kejadian aslinya, kata Peter A Rohi. Scene tersebut mendapat kritik keras dari keluarga yang bersangkutan karena memutar balikkan fakta yang sebenarnya terjadi. Hal-hal tersebut yang penulis lihat sebagai kesalahan konsep yang melihat secara dari luar kedalam (outside in) lebih melihat pasar, target audiens dan tren, tapi menafikan konten itu sendiri.

2.2.2.2 Alur waktu yang kacau

Menyadur cerita sebagian besar dari 'Sukarno Penyambung Lidah Rakyat', tim memberi perbedaan dengan memainkan alur dari bukunya. Alur dalam film dibuat maju mundur agar terlihat lebih dinamis. Namun hal tersebut malah mengacaukan keterangan waktunya. Penonton yang ingin mendapat pelajaran tentang sejarah tidak tercapai keinginannya.

Dalam penceritaan sejarah, penting untuk menjawab 5W1H (What, where, why, when, who + How). Saat alur dimaju-mundurkan, orang awam yang berniat mengetahui runtutan kejadian sejarah menjadi kebingungan. Alur waktu yang kacau membuat sulitnya penangkapan maksud cerita. Sebagai contoh, dalam film 'Memento' (2001) sutradara memakai gaya cerita dari depan kebelakang. Hasilnya penonton pasti sangat bingung dan perlu berpikir keras tentang maksudnya.

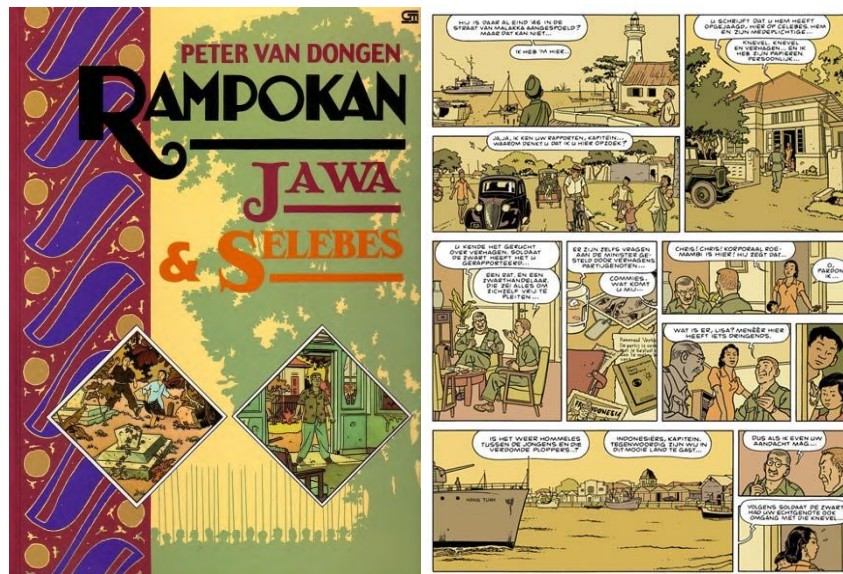
2.2.3 'Rampokan Jawa & Selebes' karya Peter Van Dongen

Peter van Dongen membuat satu komik yang sangat kental dengan cerita sejarah Indonesia. Diterbitkan sebagai serial komik di harian *Het Parool* sejak 14 Juli 1998 sampai 22 September 1998, komik ini ditulis dan digambar oleh Peter van Dongen antara Maret 1991 dan Agustus 1998.

Bercerita mengenai Johan Knavel, anak Belanda yang lahir di Celebes (Sulawesi). Saat kemerdekaan Indonesia keluarganya harus kembali ke Belanda. Setelah dia tumbuh dewasa, dia merasa terikat dengan Indonesia, dia merasa rindu dengan wanita yang menjadi babu pengasuh dikeluarganya yang merawatnya dari kecil. Maka dengan adanya Agresi Militer ke Indonesia dia mengejar kerinduan itu. Cerita mengenai upacara adu macan, 'Rampokan' yang dia dengar dari Ninih, pengasuhnya, disandingkan dengan cerita petualangannya, bagaimana macan itu kini lepas tanpa tujuan.

2.2.3.1 Penggambaran latar belakang yang sangat baik

Penelitian sumber-sumber sejarah dan gambar untuk karya ini memakan waktu tiga tahun, sementara proses menggambarinya sendiri menyita empat tahun. Lamanya penelitian berdampak positif terhadap karya ini. Pembelajaran tidak hanya secara sejarah visual namun juga secara social.



Gambar 2.2 *Rampokan: Jawa dan Selebes*

Latar belakang lingkungan sekelilingnya digambar dengan sangat detail, memberi pembaca gambaran bagaimana lingkungan Indonesia saat itu. Bangunan ditampilkan dengan detail seperti; palang toko (“Toko Ong”, “Obat Matjan”), penjaja makanan, situasi di pasar, hutan, kuburan, kasir kuno, pemotongan ayam yang bahkan sangat khas Indonesia.

Penggambaran yang sangat detail, bahkan kelakuan manusianya, yang divisualisasi oleh non-Indonesia memperlihatkan kedalaman riset yang dilakukan. Penelitian sumber-sumber sejarah dan gambar untuk karya ini memakan waktu tiga tahun, sementara proses menggambarinya sendiri menyita empat tahun. Maka saat melihat karya ini terlihat bagaimana riset konten sangat dibutuhkan.

2.2.3.2 Gaya gambar yang bersih mendukung konsep yang diangkat

Gaya gambar yang sangat kental terasa adalah gaya Herge dalam tintin. Jika Tintin diceritakan dengan linear, jarang ada *close-up* atau permainan sudut kamera serta narasi, *Rampokan Jawa* dengan dinamis menggabungkan dan

memainkan pengambilan sudut pandang dan alur narasi. Hal tersebut membuat 'rasa' dari dua komik ini berbeda sama sekali.

Pembeda Peter dengan Herge yang lain adalah kepiawaiannya mengkombinasikan gaya "garis bersih" (*ligne claire*) dengan cerita yang kompleks. Cerita paralel mengenai Rampokan dan larinya Sang Harimau, misalnya, digambarkan dengan monokrom tanpa warna, untuk membedakan dengan cerita Johan Kavel dengan warna sepia.

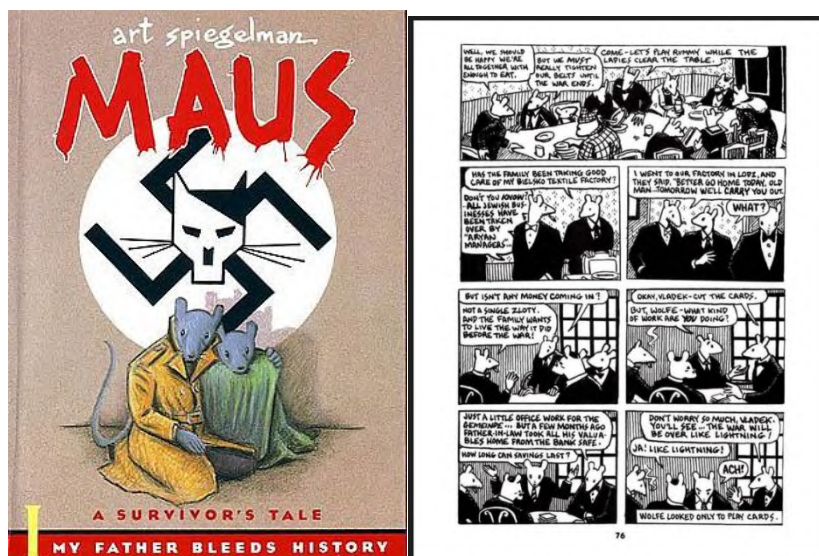
2.2.4 'Maus' karya Art Spiegelman

Karya legendaris pemenang penghargaan novel grafis terbaik tahun 1991. Hingga kini karya ini masih menjadi perbincangan dan dikupas dalam diskusi tentang novel grafis. Kedalaman tanda-penanda dan penceritaan menjadi kekuatan yang hingga saat ini masih menarik untuk dikaji.

Cerita tentang Nazi yang diangkat dengan penokohan menggunakan hewan; tikus sebagai orang yahudi, kucing sebagai tentara nazi dan babi sebagai orang komunis. Penokohan ini sangat brilian bagi banyak pengamat. Menciptakan penyederhanaan blok pengikut tanpa menyoroti tiap individu, pembaca menjadi lebih fokus pada cerita daripada seorang karakternya.

2.2.4.1 Teknik *story-telling* yang sangat baik

Penceritaan sejarah yang menjadi titik berat cerita ini. Art Spiegelman tidak mau ada hal yang lain yang mengganggu kegiatannya bercerita, tanpa ada satu panel yang menjadi fokus perhatian. Panel dibuat seimbang agar proses pembacaan dapat berlangsung terus tanpa jeda sehingga cerita tetap terjaga.



Gambar 2.3 'Maus' karya Art Spiegelman

Proses pembabakan juga membuat cerita itu lebih humanis. Bab pembuka diisi dengan cerita personal sang tokoh utama. Ringannya pembuka membuat pembaca memulai dengan perasaan santai dan mulai terlibat dengan cerita sang tokoh utama secara tidak sadar. Pada bab 3 baru masuk pada cerita tentang nazi, memulai isi perjalanan yang ingin disampaikan.

Penceritaan yang baik membuat pembaca dapat merasakan ketegangan dan kerisauan karakter. Pengaturan momen memunculkan cerita dipilih dengan baik. Tanpa melebihkan satu panel dan meninggalkan yang lain, pembaca menjadi mengikuti ceritanya, tidak terfokus pada gambar.

2.2.4.2 Gaya gambar yang sederhana, rasa yang luar biasa

Tanpa penggambaran yang berlebihan yang terlalu berbunga-bunga atau emosional dalam penggambarannya, cerita dapat ditangkap dengan baik oleh pembaca. Dapat dikatakan bahwa karya ini sangat bertolak belakang dengan masterpiece novel grafis karya Will Eisner. Apabila Will Eisner menggunakan cara-cara penggambaran yang emosional, Art Spiegelman menggunakan cara penggambaran yang sangat simple. Satu hal yang sama adalah konten cerita berbobot.

Hal yang kental terasa pada karya Will Eisner adalah kesan 'berseni tinggi'. Sedangkan pada karya Art Spiegelman yang terasa adalah 'kesederhanaan' dalam bentuk visual namun 'menghanyutkan' perasaan pembaca dalam ceritanya. Mengangkat konten yang sama beratnya, perbedaan pendekatan yang dilakukan menghasilkan efek yang berbeda pada pembaca.

2.3 Novel grafis

2.3.1 Definisi novel grafis

Istilah Novel Grafis pertama kali diperkenalkan oleh Will Eisner ketika menerbitkan karyanya berupa trilogi cergam "*A Contract with god*" pada tahun 1978. Menurut Oxford Dictionary, Novel Grafis adalah sebuah karya naratif (novel) dimana alur ceritanya disajikan pada pembaca menggunakan format seni sekuen (komik) dengan format desain eksperimental maupun komik tradisional¹⁰.

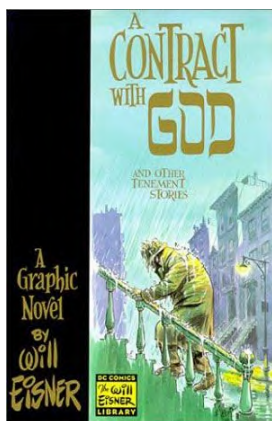
Novel Grafis sendiri merujuk pada sebuah bentuk komik yang mengambil tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita seperti halnya sebuah novel

¹⁰

Oxford dictionary – graphic novel

dan ditujukan bagi pembaca bukan anak-anak. Menurut **Stephen Weiner**, penulis *The 101 Best Graphic Novels*, definisi Novel Grafis adalah sebagai berikut, "A cousin of comic strips, a graphic novel is a story told in comic book format with a beginning, middle, and end. Graphic novels also include bound books conveying nonfiction information in comic book form."¹¹ "

Istilah Novel Grafis sendiri tidak dapat dipisahkan dari komik, karena gaya bertutur yang khas melalui media gambar bersekuens merupakan gaya khas yang digunakan oleh media komik. Will Eisner menjadikan seni grafis dan visual sebagai jembatan yang dapat menyampaikan ceritanya yang terdiri dari elemen-elemen fiksi kepada para pembacanya.



Gambar 2.4 Sampul Depan Novel Grafis *A Contract With God* karya Will Eisner

Lepas dari berbagai perdebatan beberapa pakar tentang perbedaan definisi Novel Grafis dengan komik, keduanya merupakan cabang dari seni sekuens sebagai media para seniman untuk dapat menyampaikan ide dan gagasannya yang memiliki tujuan untuk menghibur. Dari sini dapat disimpulkan beberapa poin penting yang dapat mendefinisikan Novel Grafis, antara lain: karya sastra berupa novel, memiliki unsur-unsur fiksi (plot, cerita, karakter, dan lain-lain), memiliki struktur cerita awal-tengah-akhir, berformat gambar sekuens (komik), dan ditujukan bagi pembaca dewasa.

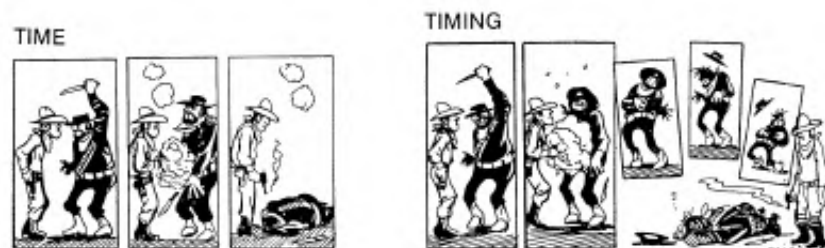
2.3.2 Perancangan novel grafis

2.3.2.1 timing

¹¹ TabachnickStephen E. , **Teaching the Graphic Novel**, 2009 new York, modern Language Association

Dalam kehidupan ini kita bergumul dengan beberapa aspek kehidupan yang tak dapat terlepas. Hal-hal seperti suara, ruang dan waktu memiliki peran penting dalam hidup kita. Menangkap hal-hal tersebut dalam novel grafis menjadi sangat penting untuk memberi 'kehidupan' pada cerita kita. Suara dapat diukur dan relatif dengan jarak kita dengan asal suara, ruang dapat diukur secara visual sedangkan waktu lebih bersifat ilusi, kita mengukurnya dengan persepsi kita. Di jaman modern ini lalu manusia membuat menggunakan teknologi sesuatu yang dinamai jam untuk membantu kita mengukur waktu secara visual. Dalam komik waktu adalah elemen esensial yang penting¹².

Kesuksesan penting dalam narasi visual adalah pada kemampuan merepresentasikan waktu. Didalam dimensi waktu manusia dapat merasakan seram, kaget, humor, teror dan berbagai ekspresi yang bermain dalam persepsi manusia. Menampilkan waktu dalam narasi visual sangat berhubungan erat dengan teknik panelling yang berfungsi untuk membuat sequence.

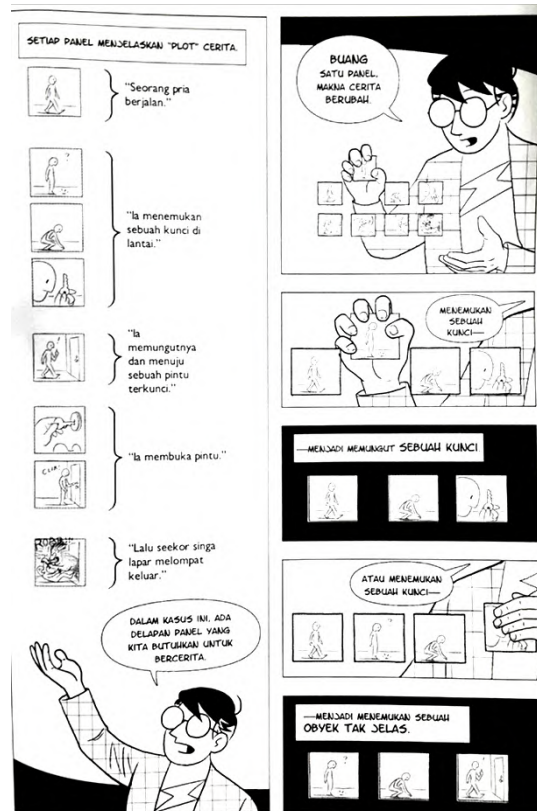


Gambar 2.5 Timing

Gambar diatas menjelaskan bagaimana penyampaian yang berbeda dapat memberi kesan yang berbeda pada persepsi manusia. Pada gambar pertama aksi terjadi dalam kejadian yang sangat cepat. Pemberian 3 panel menceritakan bagaimana kejadian sangat cepat sehingga pembaca tidak menyadari hal lain yang terjadi. Pada gambar kanan kejadian digambarkan dengan 6 panel. Efek yang disampaikan adalah efek dramatis. Setelah aksi terjadi, 4 panel setelahnya memperlihatkan detik ke detik kejadian berikutnya. Dramatisasi ini berlaku untuk memberi emosi yang lebih kepada pembaca. Pembaca diajak memperhatikan tiap detail setelah aksi terjadi sehingga ada terjalin kedekatan emosional terhadap pembaca kepada subjek.

¹² Eisner, Will, Theory of comic and sequential art, poorhouse press, florida 1985

Pemilihan momen penting dilakukan, karena dalam satu kejadian terdiri dari banyak *frame* yang dapat digambarkan. Proses seleksi momen sangat penting untuk mendukung kejelasan cerita. Momen yang dipilih adalah yang paling tepat sasaran untuk maksud yang ingin disampaikan. Setiap panel menjelaskan "plot" cerita, buang satu panel maka makna cerita akan berubah.¹³



Gambar 2.6 Memilih timing yang akan ditampilkan

Sebuah novel grafis akan sukses saat dapat memainkan 'timing' yang tepat. Persamaan dengan musik yang bagus adalah yang dapat memainkan 'beat' pada saat yang tepat. Dalam dunia grafis permainan ini dimainkan dengan ilusi pemakaian simbol dan penataan. Penataan tersebut dibagi menjadi 6 bentuk transisi:

1. Momen ke momen

Transisi ini berupa aksi tunggal yang digambarkan dalam rangkaian momen. Efek dari transisi ini memunculkan ketegangan, dramatis, menangkap perubahan kecil dan menciptakan gerakan seperti film di komik.

¹³ McCloud Scott, Membuat komik, Gramedia Pustaka Tama, Jakarta, 2008

2. Aksi ke aksi

Menggambarkan sebuah subyek (berupa orang,obyek, dsb) tunggal dalam sebuah rangkaian aksi. Transisi ini lebih efisien. Penggambarannya satu momen per aksi. Setiap panel menggerakkan plot dan alur cerita berjalan konstan cepat.

3. Subyek ke subyek

Transisi ini mengangkat serangkai perubahan subyek dalam lokasi yang sama. Cara ini efektif dalam menceritakan alur maju yang lebih "bercerita". Cara ini campuran 2 transisi sebelumnya yang diperindah dengan mengubah sudut pandang.

4. Lokasi ke lokasi

Transisi melintasi jarak waktu dan / atau ruang yang sangat berbeda. Lompatan ini membantu meringkas sebuah cerita, sambil memberi jarak dan jangka waktu antar lokasi. Dengan memperhatikan cerita kita dapat meringkasnya sedemikian rupa.

5. Aspek ke aspek

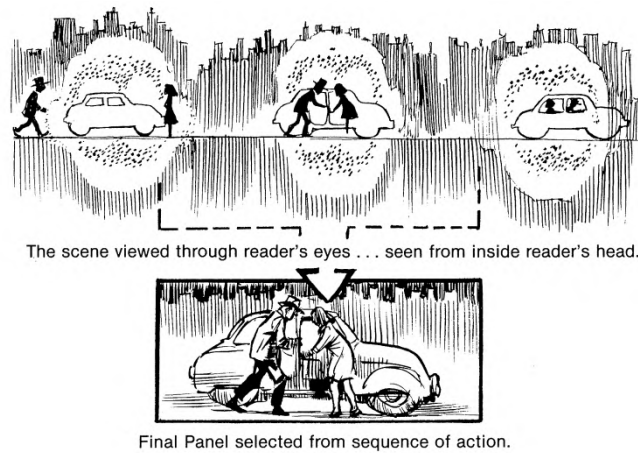
Transisi dari satu aspek sebuah tempat, gagasan atau suasana hati ke aspek lain. Merangkai sebuah narasiyang masih dalam satu rangkaian waktu namun juga menampilkan lompatan situasi. Transisi ini digunakan untuk menciptakan penekanan suasana hati dan tempat yang kuat.

6. Non sequitor

Sebuah rangkaian citra dan / kata yang tidak berkaitan. Transisi ini tidak mengembangkan cerita. Menyajikan potongan-potongan tak masuk akal yang terselip dalam sebuah cerita rasional. Biasanya digunakan pada komik eksperimental.

2.3.2.2 framing momen

Fungsi utama dari komik adalah mengkomunikasikan ide dan atau cerita melalui arti dari sebuah kata dan gambar. Mengejar pergerakan yang bersifat ilusi maka dibutuhkan satu cara untuk menyampaikan ilusi tersebut pada pembaca, maka dilakukan pembagian dalam beberapa segmen dari sequence. Segmen ini bernama panel atau frame.



Gambar 2.7 contoh framing waktu

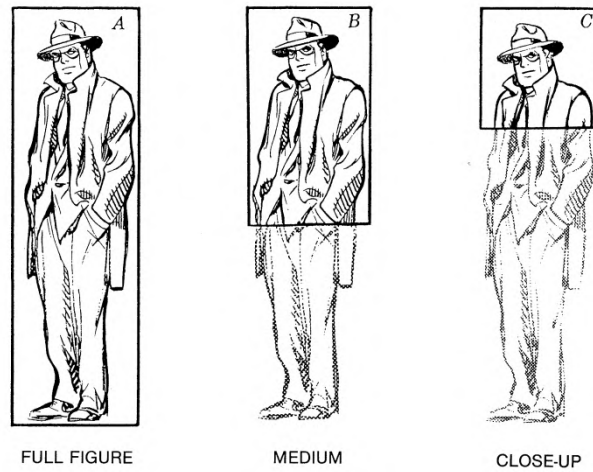
Pemilihan momen disini bermain peranan yang penting. Dalam satu kejadian mata manusia menangkap banyak frame yang berjalan didepan matanya. Maka momen bagaimana actor bertindak adalah factor penting penyampaian cerita.

1. Menangkap waktu

Seorang artis komik harus melakukan pembatasan-pembatasan terhadap keinginan pembaca. Karena dalam komik artis tidak dapat menjaga pembaca untuk membaca dari panel pertama dan tidak dimulai dari panel terakhir. Perlakuan teknis seperti membalik halaman adalah salah satu alat untuk menyembunyikan akhir yg tidak terduga.

2. Panel / bingkai

Pada dasarnya dalam pembuatan panel kemampuan sang artis menjadi sangat berperan. Penyampaian cerita, suasana yang akan dibangun, dll menjadi bahan pertimbangan tersendiri terhadap panel yang dibuat. Dasar pembuatan panel ada sebagai bantuan teknis yang bersifat psikologis.

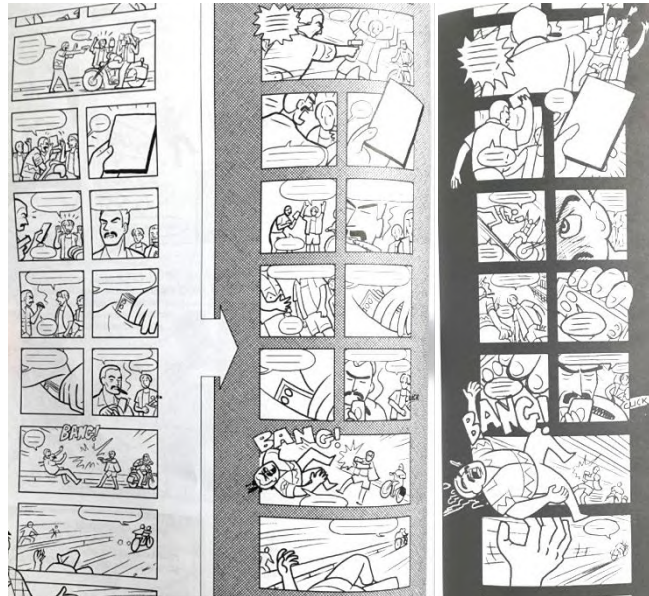


Gambar 2.8 paneling objek

Panel A yang berisi gambar full figure tidak menarik pikiran pembaca untuk berpikir apa-apa. Informasi adalah goal yang didapat dengan gambaran itu. Di Panel B pembaca disuruh untuk membayangkan bagaimana keseluruhan badan dengan petunjuk yang ada. Di panel C pembaca dipaksa untuk mengingat bagaimana bentuk badan tokoh ini, sekaligus memberi kesan misterius. Efek paling diandalkannya paneling seperti ini adalah efek fokus. Mata pembaca diajak untuk fokus pada suatu hal dan mengabaikan yang lainnya.

2.3.2.3 Intensitas

Intensitas dalam komik berbanding terbalik dengan kejelasan. Saat intensitas ditampilkan dalam setiap panel maka kejelasannya berkurang, dan sebaliknya. Scott McCloud mengatakan bahwa saat setiap panel ingin menonjol, maka kehilangan kontras intensitasnya dan tidak ada yang menonjol sama sekali.



Gambar 2.9 Kiri-kanan kejelasan dan Intensitas

Pemilihan yang bijaksana dalam meletakkan Intensitas berdasar 2 pilihan; ingin pembaca memahami cerita anda dan ingin pembaca mengikuti cerita anda. Melalui pertimbangan tersebut diharapkan dapat bijaksana mengambil keputusan memilih membuat intensitas tinggi atau kejelasan.

Rasa meledak-ledak ingin membawa pembaca kepetualangan yang menegangkan penuh emosi akan menampilkan intensitas yang dominan. Sedangkan mempercayai bahwa kejadian cerita dan karakter itu sendiri sudah menyampaikan cerita dengan efektif membuat kejelasan akan lebih dominan.

2.3.2.4 Kata

Kata-kata dalam komik adalah penanda/penjelas gambar. Saat gambar yang ditampilkan mempunyai banyak penerjemahan, kehadiran kata dapat menerangkan sesuatu tanpa makna ganda. Pemilihan kata yang tepat dapat menerangkan maksud dengan baik, mengisi cerita dengan tepat.

Pemakaian kata juga dapat memadatkan cerita, meringkas perubahan cepat dengan kalimat tunggal. Perpindahan lokasi ke lokasi, atau waktu ke waktu dapat dilakukan dengan sangat efektif

menggunakan kata-kata. Kata dapat menghemat beberapa panel gambar menjadi satu

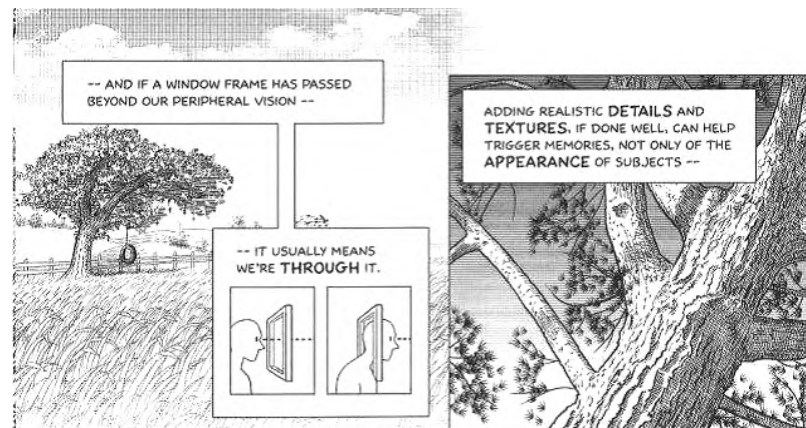


Gambar 2.10 Contoh perpindahan-perpindahan menggunakan kata

Tugas utama dari kata-kata adalah percakapan. Susah menjelaskan apa yang dikatakan karakter hanya dalam satu gambar, maka kata membawa peran utamanya. Pembicaraan yang dalam dapat disampaikan dengan kata yang sangat sedikit. Sejarah membuktikan manusia mampu menyampaikan maksud dengan jelas melalui tulisan tanpa gambar. Dibutuhkan kemampuan komikus dalam menampilkan perkataan yang tidak mengganggu gambar agar dapat dinikmati pembaca.

2.3.2.5 Menghadirkan tempat

Scott McCloud dalam bukunya menjelaskan beberapa aspek yang dapat membuat pembaca merasa masuk ke dalam dunia yang ada di komik, penjelasan Scott McCloud ini membantu untuk menerapkan konsep komik aksi fantasi Malin Kundang yaitu “Immersive Fantasy Action” yang akan dibahas di Bab IV. Dalam pembuatan dunia menurut buku Membuat Komik karya Scott McCloud, pembaca dianggap sebagai orang yang sedang melihat keluar jendela, dan panel dalam komik adalah jendela tersebut.



Gambar 2.11 Panel sebagai Jendela.

Ada beberapa aspek yang dapat menambah kesan kedalaman dunia dalam komik:

1. Bleed

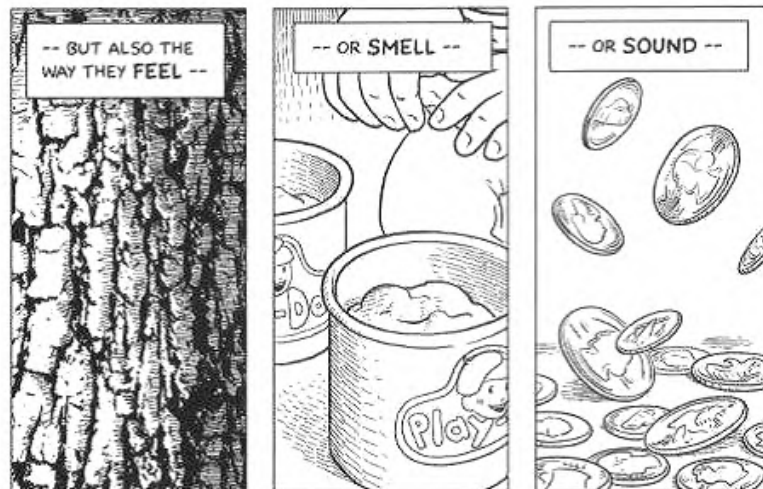
Dalam industri komik, gambar yang melebihi garis panel sampai ke batas halaman, disebut bleed. Tanpa dibatasi oleh panel, dunia dalam komik seperti mengalir (bleed) keluar ke dunia pembaca.



Gambar 2.12 Bleed dalam sebuah komposisi Panel

2. Detail yang realistis

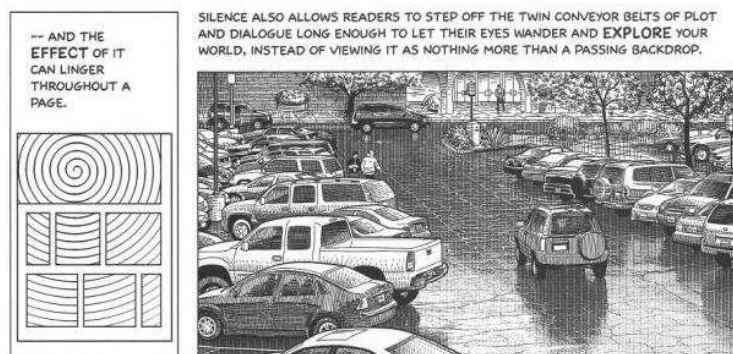
Penggambaran yang detail dapat membuat pembaca merasa bahwa mereka melihat dan merasa benda yang sebenarnya tidak hanya bentuk visualnya saja.



Gambar 2.13 Detail dapat memberikan rasa.

3. Minimnya balon kata (*Silent Panel*)

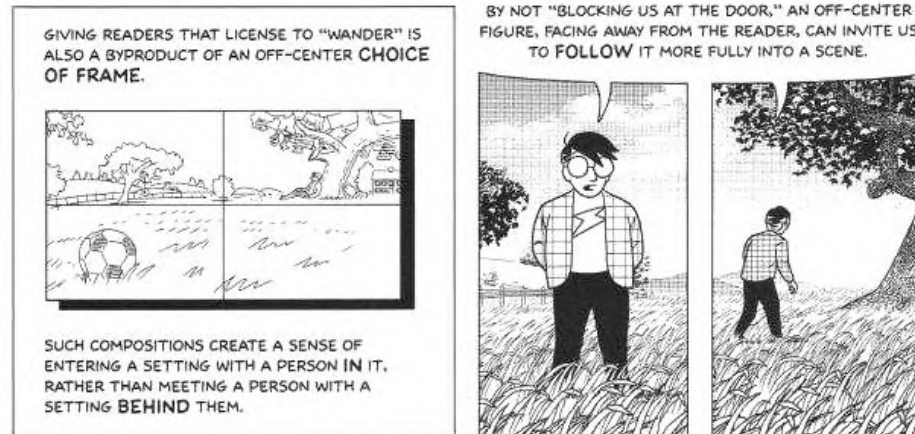
Pengurangan balon kata dapat membantu pembaca untuk fokus kedalam gambar dan berbagai elemen yang ada di dalamnya. Balon kata punya durasi tertentu dan juga berpengaruh terhadap panel tersebut. Dengan tidak adanya balon kata, panel tersebut tidak terbatas durasi, dan akan berdampak pada keseluruhan halaman tersebut.



Gambar 2.14 Panel Diam / Tanpa balon kata

4. Sudut pandang rendah dan off center

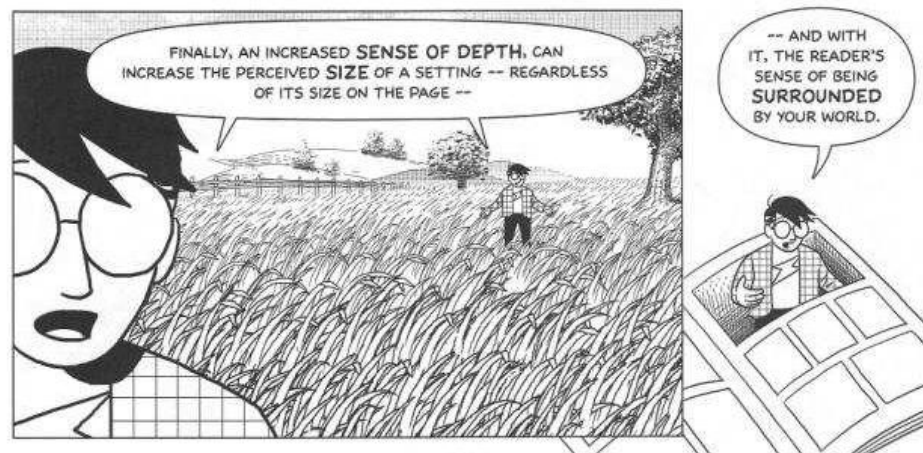
Dengan sudut pandang rendah dan off center, pembaca seperti diajak untuk berpetualang di dalam setting dan merasa memasuki setting dengan orang didalamnya, bukan melihat orang dengan setting dibelakangnya.



Gambar 2.15 Komposisi off center

5. Sense kedalaman (*Depth of Field*).

Sense kedalaman akan membantu menambah besarnya persepsi pembaca akan dunia dalam komik, dan tidak terpengaruh seberapa besarnya panel. Hal ini akan membuat pembaca merasa dikelilingi oleh dunia dalam komik tersebut.



Gambar 2.16 Sense kedalaman

2.4 Karakter

Karakter yang terlibat dalam perjalanan hidup bung Karno memiliki peran yang cukup besar. Karakter yang ada dapat dibagi menjadi beberapa bagian yang memiliki bagian tersendiri menjadi;

2.4.1 Keluarga

Keluarga inti Sukarno terdiri dari 4 orang; Bapak, Ibu dan Kakak perempuannya. Sedang saat Sukarno kecil dititipkan di Tulungagung ada beberapa karakter yang berperan disana yaitu Kakek & Sarinah. Beberapa karakter yang ada sudah terdokumentasi, dan beberapa lainnya tidak pernah terdokumentasi.



Gambar 2.17 Raden Soekemi (bapak), Ida Ayu (Ibu), Sukarno kecil

2.4.2 Kos Surabaya

Saat tinggal indeks di rumah HOS Tjokroaminoto, Sukarno berteman dengan kawan sebaya yang juga indeks disana. Beberapa kawan-kawanya beberapa menjadi orang besar dikemudian harinya. Kawan yang tidak menjadi orang besar dikemudian hari tidak sempat terdokumentasi. Beberapa kawan diskusinya adalah;



Gambar 2.18 Muso, Semaun, Alimin, Kartosoewirjo

2.4.3 Kawan dan guru sekolah

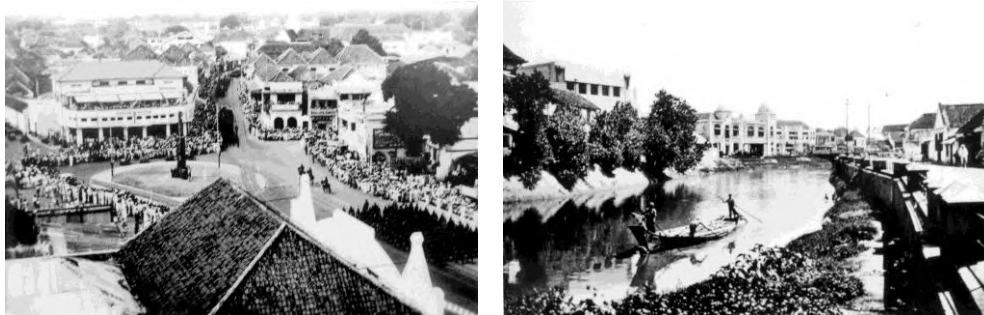
Kawan dan guru sekolah memiliki porsi yang tidak terlalu besar namun memiliki cerita yang cukup menarik dalam kehidupan Sukarno. Keseluruhan kawan dan guru Sukarno tidak terdokumentasi wajahnya.

2.5 Environment

Kehidupan bung Karno melewati beberapa fase dan tempat yang berpindah-pindah. Tempat yang berpindah-pindah membuat ada beberapa setting di tiap kota yang menjadi tempat kejadian, yaitu:

2.5.1 Surabaya

Setting di Surabaya mengambil di beberapa tempat penting dan beberapa tempat tambahan. Beberapa tempat penting seperti HBS, kawasan rumah HOS Tjokro dan sungai Kalimas. Sedangkan beberapa setting tambahan mengambil tempat di beberapa tempat sekitaran Kota.



Gambar 2.19 Alun-alun Contong & Kalimas di jalan Plampitan

2.5.2 Tulungagung

Kejadian di Tulungagung mengambil setting di desa daerah rumah Kakeknya. Pada saat itu Sukarno masih kecil, dan kebiasaannya adalah bermain bersama teman-temannya juga menonton wayang bersama Sarinah. Tidak ada tempat spesifik yang menjadi pusat cerita Sukarno, maka penggambaran tempat bisa disesuaikan.

2.5.3 Mojokerto

Di kota Mojokerto Sukarno memiliki sedikit cerita, namun beberapa cerita itu memiliki arti yang cukup dalam di kehidupannya. Kepindahannya ke Mojokerto untuk bersekolah di ELS, memiliki kisah cinta pertama di sana dan berkawan dengan Wagiman, seorang petani yang memperkenalkannya dengan filsafat Jawa. Setting yang dibangun dari cerita-cerita itu.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB III

METODOLOGI PERANCANGAN

3.1 Metode Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi. Metode ini digunakan dengan alasan bahwa dalam menceritakan sejarah sangat penting dalam menjaga keaslian cerita dan kejadiannya. Observasi dilakukan dengan menilik sumber-sumber sejarah yang menjadi artefak sejarah.

Data didapat dari 3 sumber; Studi literature, analisa artefak dan wawancara narasumber. Sumber –sumber tersebut saling berhubungan dan menguatkan. Akibat saling berhubungannya antara satu sumber dengan yang lainnya, maka selalu dilakukan *cross-check* antar sumber.

3.1.1 Metode pengumpulan

3.1.1.1 Studi literatur

Buku yang menjadi acuan dalam cerita sejarah bung Karno adalah buku “Bung Karno Penyambung Lidah Rakyat” autobiografi karya Cindy adam. “Sukarno sebagai manusia” karya Im Yang Tjoe adalah acuan pendukung. Buku “sukarno sebagai manusia” lebih deskriptif dan berasa lebih dekat karena ditulis pada tahun 1930-an. Kejelasannya dalam menulis lebih objektif karena pada tahun itu bung Karno belum menjadi orang no.1 di Indonesia.

Buku acuan lain yang digunakan adalah buku Surabaya tempo doeloe karya Dukut Imam Widodo. Didalamnya berisi deskripsi kota Surabaya dari jaman Belanda. Pendekatan yang digunakan dibuku ini berupa dongeng folklore. Cerita jaman dulu diangkat dan didukung dengan foto sebagai acuan visual. Beliau sudah melakukan penelitian selama 20 tahun tentang Surabaya dan bertemu dengan narasumber-narasumber beda generasi sehingga tulisannya saat ini masih yang terbaik.

3.1.1.2 Analisis artefak

Analisa artefak yang didapat dari beberapa sumber; barang peninggalan fisik dan dari dokumentasi visual. Barang peninggalan fisik diteliti dengan mendatangi tempat-tempat sejarah terjadi, mendatangi pasar barang kuno dan mendatangi tempat-tempat kuno.

Dokumentasi visual didapat dari pengumpulan bahan yang beredar di internet. Video tentang kehidupan masyarakat Indonesia banyak beredar di www.youtube.com. Video-video tersebut berasal dari dokumentasi pribadi maupun arsip negara lain seperti Belanda, Amerika, Perancis, dll.

Sumber foto yang paling lengkap tentang masyarakat Surabaya pada tahun itu ada di www.kitlv.com. Website tersebut dikelola oleh Universitas Leiden di Belanda. Menurut narasumber wawancara penulis data dari Kitlv.com yang paling lengkap dan terjangkau.

3.1.1.3 Wawancara narasumber

Narasumber didapat dari pengumpulan data sekunder yang merujuk pada narasumber tertentu. Narasumber pertama yang didapat oleh penulis adalah bapak Peter A. Rohi. Nama beliau terkenal akibat penelitian-penelitian yang beliau lakukan terhadap bung Karno, salah satunya adalah penemuan rumah kelahiran bung Karno.

Karena penulis menerapkan metode observasi maka dari segi visual dan suasana dicari dari narasumber lain. Dukut Imam Widodo, penulis buku 'Soerabaia Tempo Doeloe' adalah seorang yang paling mumpuni dalam member informasi tersebut. Roso Daras sebagai penulis 2 buku tentang bung Karno yang menjadi *best seller* dan Tito Asmorohadi yang merupakan anak dari mantan ajudan bung Karno sudah dikenalkan oleh bapak Peter A. Rohi, tapi karena keterbatasan waktu, penulis belum sempat melakukan pendalaman kepada 3 narasumber tersebut.

Pengambilan data dilakukan kepada narasumber dengan cara deep interview. Metodenya adalah *cross check*. Data yang didapat dari buku lalu ditanyakan kepada narasumber. Selain itu narasumber juga memberi koreksi pada timeline, karena didalam buku keterangan waktunya tidak ada.

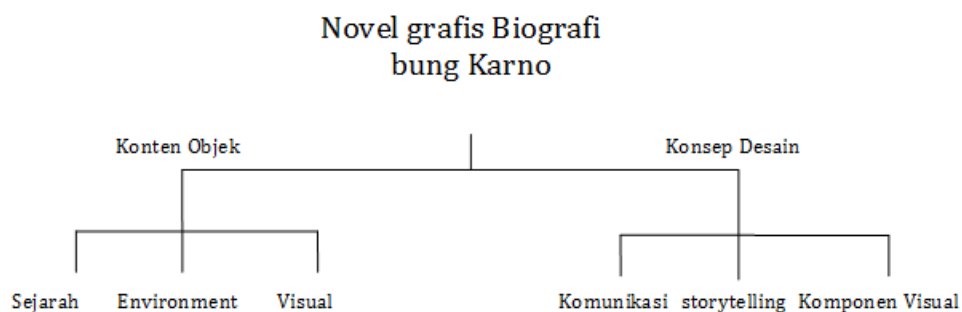
3.1.2 Subjek penelitian

Secara umum subjek penelitian dibagi 2 yaitu konten objek dan konsep desain. 2 subjek tersebut adalah pilar dari novel grafis ini. Konten objek menjadi hal yang terlihat dan konsep desain menjadi ruh dari ceritanya.

Konten objek mendalami tentang apa yang akan disampaikan dan apa yang perlu diketahui. Kajian dalam konten objek ini meliputi bidang sejarah, environment dan visual. Penelitian meliputi hal –hal yang ada dimasa lalu yang

berhubungan dengan masa kecil bung Karno. penelitian harus dilakukan secara runtut agar dapat tepat sasaran, tajam dan hemat waktu.

Konsep desain mempelajari tentang bagaimana cara menyampaikan konten objek tersebut. Hal yang dibahas disini adalah masalah presentasi cerita yang telah dibahas dalam konten objek. Penelitian meliputi bagaimana cara menyampaikan konten agar dapat diterima dengan baik oleh pembaca.



Gambar 3.1 Metode penelitian

3.1.2.1 Sejarah

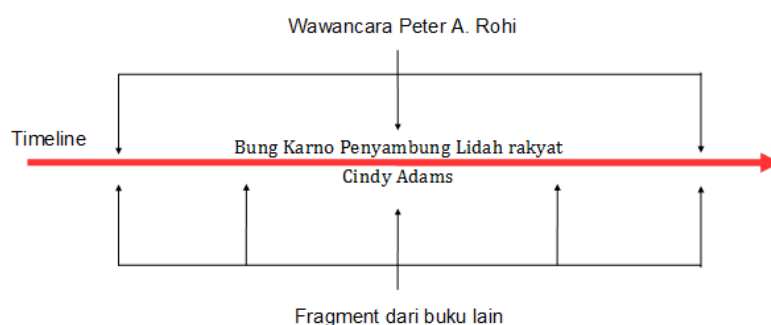
Hal yang menjadi fokus penelitian ini adalah hal yang berhubungan dengan kejadian sebenarnya dalam kehidupan bung Karno. Penelitian tentang sejarah adalah pondasi utama dari novel grafis ini. Penulis berusaha mendalami sejarah dari buku-buku yang sudah ditulis dan dari narasumber.

Penelitian dimulai dengan melakukan studi literature terhadap buku yang menuliskan tentang bung Karno. Buku acuan utama adalah otobiografi “bung Karno, penyambung lidah rakyat” yang ditulis Cindy Adams. Buku itu dipilih karena satu-satunya buku yang memakai bung Karno sebagai narasumbernya langsung. Cerita yang didapat langsung dari bung Karno memperlihatkan siapa bung Karno sebenarnya.

Lalu penulis menggunakan buku “sukarno sebagai manusia” karya Im Yang Tjoe yang ditulis pada tahun 1930-an sebagai acuan sekunder. Buku itu dipilih karena penulisnya melakukan penelitian langsung pada tahun itu sehingga meminimalisir kesalahan dan memperlihatkan apa saja yang ada pada saat itu dengan jelas. Selain itu, penelitiannya lebih kearah Sukarno muda karena pada tahun itu bung Karno masih remaja dan belum menjadi orang yang sangat terkenal.

Banyak penelitian yang dilakukan pada buku yang terdahulu. Penelitian masa kecil bung Karno cenderung kecil disbanding bab lainnya dalam buku tersebut. Kebanyakan hanya beberapa paragraph yang disinggung tentang masa kecilnya, atau paling banyak satu bab yang merangkum dari mulai lahir hingga dewasa. Namun begitu hanya beberapa penjelasan yang berupa fragmen yang bisa diambil dari satu buku dan lainnya. Maka penulis menyebutnya dengan fragmen dari banyak buku.

Setelah membaca buku tulisan Cindy Adams penulis melakukan wawancara narasumber dengan Peter A. Rohi untuk melakukan koreksi dan memberi timeline yang lebih akurat. Karena belum adanya buku yang hanya menulis tentang masa kecil Sukarno, sumber yang didapat dari banyak buku lebih berupa fragmen yang tercecce, maka dibutuhkan wawancara dengan narasumber untuk menghubungkan fragmen-fragmen tersebut.



Gambar 3.2 Sistem pencarian data sejarah

3.1.2.2 Environment

Penelitian tentang environment mendeskripsikan tentang kejadian sosial, kebiasaan, dsb yang terjadi saat bung Karno masih kecil. Pentingnya penelitian ini adalah agar dalam penggambaran tidak terjadi miskomunikasi dalam waktu dan keadaan. Environment menguatkan rasa hidup dimasa tersebut. Saat environment tidak menampilkan hal yang ada pada saat itu maka akan terjadi mis-persepsi dengan pembaca sehingga konten akan susah disampaikan juga. Selain itu kajian environment juga adalah sebagai pembelajaran sejarah yang terjadi. Di sisi lain hal-hal baru yang dikuak dalam kajian ini juga akan jadi nilai tambah dari keunikan yang tidak banyak orang tahu. Penelitian ini dilakukan dengan cara studi literatur.

Studi literatur dilakukan dengan membaca buku-buku yang berhubungan dengan Surabaya masa lalu. Beberapa buku yang paling lengkap membahas masalah social budaya Surabaya saat itu adalah Soerabaia Tempo Doeloe, Hikajat Soerabaia dan Monggo dipun Badhog yang semuanya adalah karya Dukut Imam Widodo. Disana lengkap berisi foto dan penjelasan tentang Surabaya dan kebiasaannya.

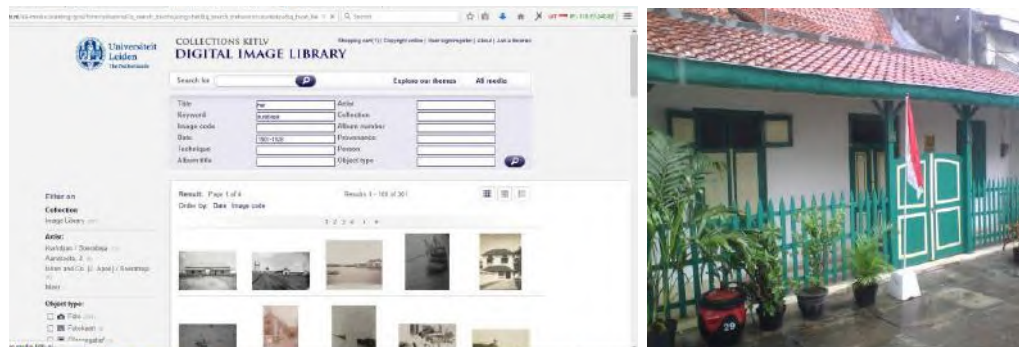


Gambar 3.3 Sumber buku pencarian data environment

3.1.2.3 Visual

Guna dari kajian ini adalah mendapatkan gambaran visual yang ada pada tahun itu, seperti bangunan, pakaian, alat, dll. novel grafis adalah semua yang berhubungan dengan visual. Setelah dalam sejarah mendapat cerita dan kajian environment mendapat suasana dan keadaan social. Pada kajian visual adalah 'rupa' dari apa yang didapat dari kajian lainnya. Cara mendapat data adalah dengan analisa artefak dan studi literature.

Analisa artefak dilakukan dengan mendatangi tempat-tempat bersejarah yang masih ada. Dengan begitu penulis dapat menentukan treatment seperti apa yang harus diberikan. Studi literature didapat dari buku-buku buatan Dukut Imam Widodo dan www.kitlv.com. Metode *cross-check* dilakukan antara 2 sumber tersebut. Saat tidak peninggalan sudah tidak ada maka dicari dari fotonya, dan sebaliknya. Informasi semua didapat dari kajian sebelumnya; kajian sejarah dan kajian environment. Penelitian ini tidak dapat dilakukan secara terbalik, karena akan membuat penelitian menjadi tidak fokus dan kacau.



Gambar 3.4 Sumber data visual: www.kitlv.com & analisa artefak

3.1.2.4 Komparator

Selain penelitian terhadap visual sejarah, juga dilakukan penelitian komparator. Diambil dari beberapa novel grafis bertemakan sejarah, seperti; novel grafis "Che Guevara", "Rampokan Jawa & selebes", "Age of Bronze", "sang fotografer" dan "Maus". Penulis meneliti buku tersebut dari segi visual dan penceritaan. Pada sub bab sebelumnya sudah dijelaskan secara terperinci apa saja yang menjadi konsep dasar desain buku ini.

3.2 Tujuan penelitian

Hasil dari penelitian konten objek adalah konten yang akan diberikan dan disampaikan kepada pembaca. Konten ini adalah pilar dari novel grafis biografi ini. Penelitian tentang sejarah mencakup $\frac{3}{4}$ pekerjaan penelitian ini. Setelah cerita terkumpul, sudut pandang adalah satu hal yang sangat penting dalam penceritaan sejarah. Karena berhubungan dengan sejarah maka cerita tidak boleh salah.

Penggunaan studi literature dan wawancara adalah untuk *cross-check* antara satu sumber dan sumber lain, untuk meminimalisir kesalahan konten. Hal penting dalam penceritaan sesuatu yang berhubungan dengan sejarah adalah kebenaran cerita. Penceritaan cerita yang salah walaupun ditunjang dengan penyampaian sebaik apapun akan tetap salah dimata sejarah, sehingga tidak memiliki nilai sejarah dan akan dihilangkan oleh pendapat tersebut.

Penelitian terhadap komparator adalah model observasi yang dilakukan penulis untuk mendapat hasil yang diinginkan. Dengan menganalisa komparator akan didapat cara pendekatan dan penampakan visual yang dapat menyampaikan pesan yang paling baik.

3.3 Analisa hasil penelitian

3.3.1 Hasil analisa konten objek

Melihat dari sisi sejarah, banyak cerita bung Karno kecil yang hilang karena tertutup hingar bingarnya saat menjadi proklamator. Bung Karno tidak dapat dilihat sebagai satu orang hebat yang tiba-tiba muncul. Peran orang-orang disekitarnya sangat kuat menentukan arah hidupnya pada saat dewasa.

Peran orang-orang sekiranya ini juga perlu disorot sehingga tersampaikan, pesan bagaimana bung Karno dapat menjadi orang hebat yang lebih objektif. Selama ini saat menulis buku tentang bung Karno, sering para penulis terjebak dengan sosoknya sehingga menggambarkan bung Karno seperti *superman*.

Selain peran orang-orang disekitarnya barulah dapat melihat dari sosok bung Karno yang lahir dengan potensi berkembang yang luar biasa. Memperllihatkan bung Karno yang tiba-tiba menjadi hebat adalah kesalahan fatal yang harus dihindari penulis. Bung Karno bukanlah manusia super, yang dilakukannya dan menjadi inti kehidupannya adalah “Berkembang”.

3.3.2 Hasil analisa komparator

Pada analisa komparator didapati bahwa secara visual buku “rampokan Jawa & Celebes” adalah buku yang paling sukses menampilkan rasa Indonesia ditahun 1946. Pengambilan angle dan framing yang dilakukan dapat memperlihatkan suasana dan ditangkap dengan mudah oleh pembaca. Ini tidak lepas dari 4 tahun lamanya Peter Van Dongen melakukan penelitian untuk bukunya tersebut.

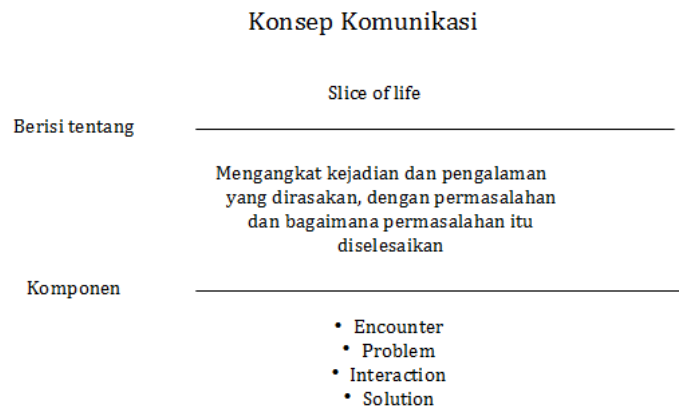
3.4 Konsep

Konsep adalah langkah berikutnya setelah konten telah lengkap. Jika konten adalah pilar dari novel grafis ini, konsep desain adalah ruhnya. Konsep yang dibahas semua tidak terlihat langsung, tapi bisa dirasakan oleh pembaca. Penampilan sebaik apapun tanpa konsep yang baik akan akan merusak ceritanya karena pesan tidak tersampaikan dengan baik.

3.4.1 Konsep komunikasi

Meminjam istilah dalam komunikasi pemasaran, konsep komunikasi dalam novel grafis ini menggunakan *slice of life*. Konsep ini dipilih karena lebih memberikan kedekatan pada pembaca. Kenneth E. Clow dan Donald Baack juga

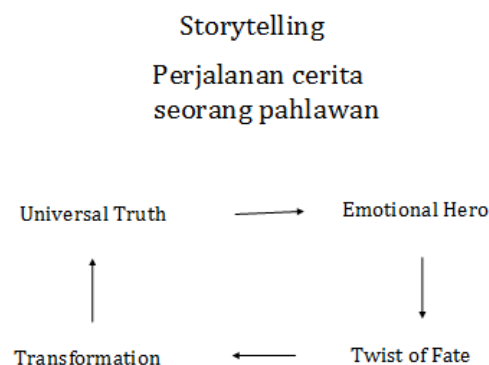
menyatakan bahwa didalamnya berisi tentang empati terhadap seseorang terhadap suatu masalah dan bagaimana permasalahan itu diselesaikan.



Gambar 3.5 Konsep komunikasi

Penceritaan yang paling penting adalah komponen konsep komunikasinya. Dalam menceritakan slice of life harus ada beberapa komponen seperti yang tertulis diatas. Komponen itulah yang membangun kedekatan dan empati pembaca. Sebagai cerita sejarah, tentu saja cerita yang diangkat harus berupa fakta. Selain itu sesuai dengan yang dikatakan Peter A. Rohi, ceritanya harus yang tidak banyak orang tahu, dan sesuai dengan konsep untuk target audiens cerita ini harus memotivasi dan berisi pembelajaran.

Langkah berikutnya setelah konsep komunikasi adalah story telling. Story telling ini adalah bagaimana kita menyajikan cerita. Novel grafis bung Karno ini menceritakan “potongan kisah hidup seorang pahlawan”. Setelah kajian *slice of life* yang berikutnya adalah kajian tentang bagaimana membuat cerita pahlawan.



Gambar 3.6 Sistem storytelling pahlawan dari Breaking the story code, Hero's Journey by Gerry Goldhammer, Chief US digital strategist.

Universal Truth	Emotional Hero	Twist of Fate	Transformation
Sebuah kenyataan yang menjadi acuan kejadian normal.	Pendekatan dan penjelasan secara emosional oleh tokoh utama terhadap masalah yang dianggap umum.	Kejadian tidak terduga yang dilalui tokoh utama memberi element of surprise mengubah arah cerita selanjutnya	Perjalanan diselesaikan dengan solusi, tokoh utama berubah dan "universal truth" yang baru terbentuk.

Gambar 3.7 penjelasan tiap bagian cerita pahlawan

3.5 Metode desain

Demi mengejar tujuan menggambarkan suasana sejarah yang baik, penulis menggunakan teknik observasi dalam membuat novel grafis ini. Dengan melakukan observasi terhadap novel grafis yang menceritakan perjalanan hidup seseorang, penulis dengan criteria yang ada pada studi literature melakukan pembedahan dan perbandingan.

Teknik observasi yang utama dilakukan pada buku novel grafis yang mengangkat cerita sejarah. Penelitian tersebut dilakukan untuk mencari cara mana yang lebih baik pendekatannya terhadap pembaca. Apabila dirasa baik dan pesan yang ada dapat tersampaikan maka secara cerita dapat digunakan sebagai acuan dari segi penceritaan.

Penelitian dibagi menjadi 2 bagian, yaitu cerita dan visual suasana. Dari segi cerita dapat ditilik dari apa yang dikatakan oleh Will Eisner tentang tempo dan waktu, juga dari sisi cerita yang mengiringi sejarah tersebut. Dari segi suasana visual dapat dilihat dari kebutuhan penulis untuk memperlihatkan suasana pada tahun tersebut pada pembaca. Kriterianya dapat dilihat dari segi framing, paneling dan pengambilan angle atau mungkin kombinasi dari yang lainnya

3.4.1 Observasi cerita.

Demi mengejar halaman yang tidak terlalu banyak, maka dibutuhkan gaya penceritaan yang tidak terlalu bertele-tele. Novel grafis Che Guevara menggunakan pace cepat yang lebih menitik beratkan pada poin-poin penting

kehidupan Che. Pace cepat berguna agar informasi dapat langsung tersampaikan tanpa banyak penambahan.

Novel grafis Che Guevara lebih bersifat member pengetahuan kepada pembaca bukan menceritakan dan menyentuh emosi pembaca. Menyadur gaya tutur novel grafis tersebut, diimbangi dengan pembabakan agar cerita dapat tersampaikan dan diingat pembaca.

3.4.2 Observasi visual

Penggambaran suasana yang baik digunakan oleh Peter Van Dongen dalam novel grafis “rampokan Jawa & selebes”. Peter dapat menyajikan suasana khas yang ada di tahun 1946. Bahkan bagi orang Indonesia sendiri dapat merasakan suasana yang sangat familiar dan merasa ada dijamin tersebut.

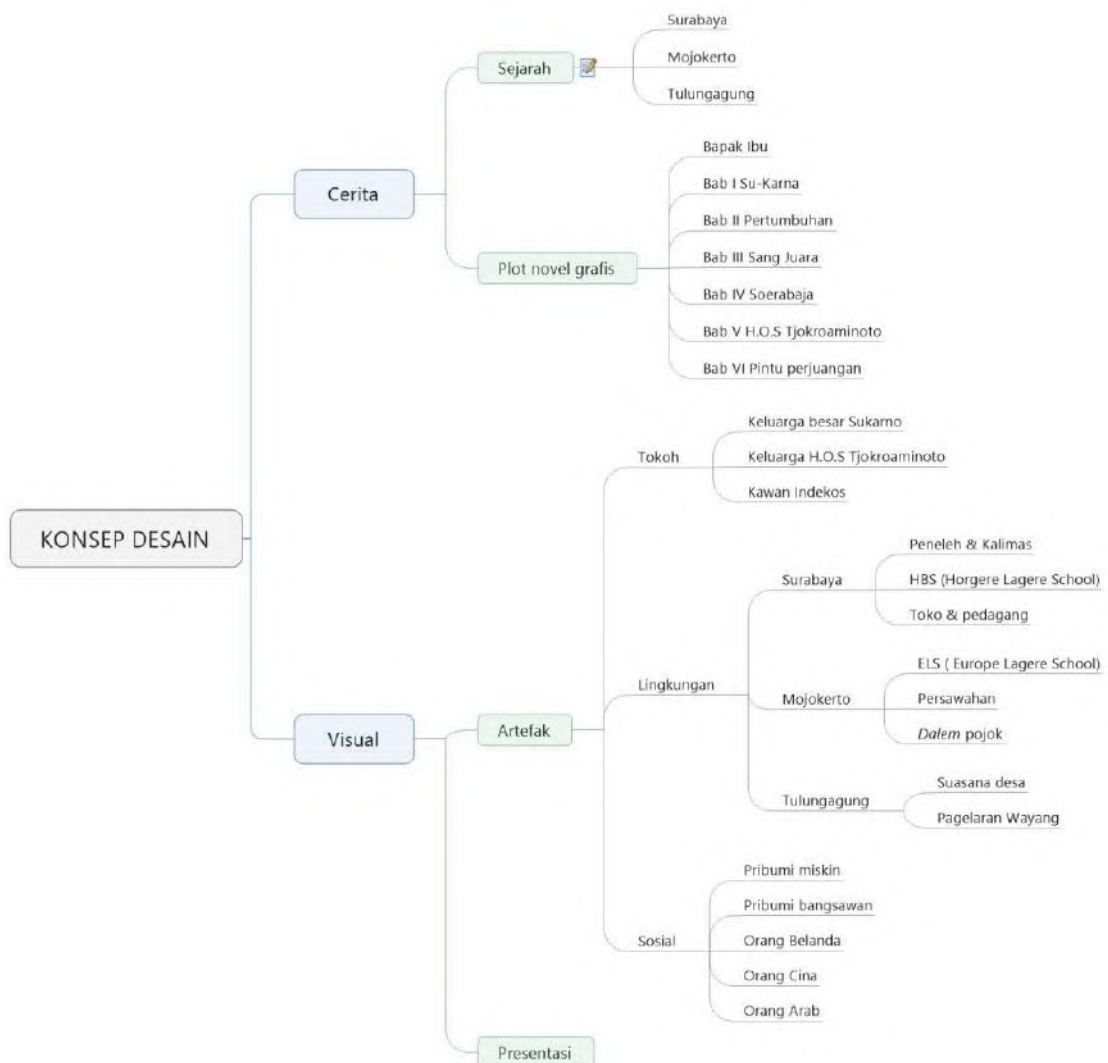
Criteria framing dapat diaplikasikan oleh Peter Van Dongen sehingga tidak hanya kejadian apa yang dapat tertangkap, tapi juga suasana dan ada apa saja yang ada disana dapat tertangkap. Walaupun pace atau jeda lebih monoton, seperti Tintin karya Herge, akan tetapi pembaca dapat menikmati suasana yang ada.

Penggambaran pada karya-karya Eric Shanower lebih menitik beratkan pada karakter. Penelitian bertahun-tahun yang dilakukannya dititik-beratkan pada desain karakter dan masyarakat troy dll pada tahun tersebut. Framing-framing yang dilakukannya memperlihatkan kedetailannya dalam mendesain karakter. Berbeda dengan pendekatan yang dilakukan Peter van Dongen yang lebih memilih pendekatan visual, seperti Herge.

BAB IV KONSEP DESAIN

4.1 Konten

Cerita dibangun berdasar penelitian yang sebelumnya dilakukan lalu diramu menjadi satu. Banyaknya data yang didapat menuntut untuk membuat sebuah sistem untuk menyatukan semua data yang didapat. Penentuan konten yang diceritakan disini berdasarkan bagan penelitian berikut.



Gambar 4.1 Bagan konsep desain

4.1.1 Konsep cerita

Cerita dalam biografi masa muda Sukarno ini dibagi menjadi berdasar pelajaran yang dapat diambil dari tiap bagian hidupnya. Hasil penelitian pada bab sebelumnya menyatakan bahwa pada masa muda Sukarno hal yang diangkat adalah tentang perkembangan Sukarno. Beberapa variable berperan signifikan terhadap perkembangan kehidupan Sukarno.

Penelitian yang sudah dilakukan menggambarkan bahwa perpindahan lokasi hidup juga berpengaruh terhadap pelajaran apa yang didapat oleh Sukarno. Perpindahan dari Surabaya yang hidup susah, saat hidup bersama kakeknya di Tulungagung, di Mojokerto dan saat sekolah di Surabaya, memiliki ciri yang berbeda.

Gaya penceritaan mengambil teknik sudut pandang orang pertama. Buku ini mengandaikan seorang Sukarno yang menceritakan kisah hidupnya sendiri. Ini memberikan kesan sang pembaca agar terlibat secara langsung dalam cerita. Narasi yang ada semua diceritakan seperti keluar dari mulut Sukarno. Fungsi narasi dalam buku ini tidak hanya sekedar informasi, tapi adalah bagian dari cerita yang terlalu panjang untuk digambarkan secara runtut.

4.1.1.1 Sejarah

Sejarah yang terjadi di beberapa kota mutlak diperlukan dalam pembuatan novel grafis ini. Mengerti sejarah yang terjadi akan menjadi latar belakang bagaimana menggambarkan dunia saat jaman tersebut. Ketidaktahuan latar belakang sebuah setting akan membawa kearah yang berbeda

Informasi tentang latar belakang setting didapat dengan membaca berbagai sumber. Kesulitan yang ada yaitu tidak ada sumber pasti yang menceritakan bagaimana keadaan di jaman tersebut. Maka membaca keadaan dari foto yang ada dan beberapa sejarah kejadian ekonomi dan pendidikan menjadi referensi penulis.

4.1.1.2 Pembagian cerita

Sukarno beberapa kali berpindah tempat tinggal. Dalam tiap waktu itu pula ilmu yang didapatnya berbeda-beda. Penting dalam menceritakan sejarah untuk menjelaskan apa yang terjadi disana. Pembagian tersebut dimulai dengan pembagian waktu.



Gambar 4.2 kejadian tahun ke tahun

Terdapat 7 bab yang dapat dibagi dalam kehidupan Sukarno muda. Tiap bab memiliki isi yang menjadi bahasan pokok. Pembagian tersebut dibagi sbb:

Chapter	Desire	Setting
Bapak ibu	Membangun cita-cita	Bali Surabaya
Chapter Su - karna	Menyembuhkan Kusno	Surabaya Jombang Tulungagung
Chapter sang juara	menjadi yg terbaik	Tulungagung Mojokerto
Chapter Soerabaja	bertahan hidup di Surabaya/ kebencian thd penjajah	Surabaya
Chapter H.O.S Tjokroaminoto	kemerdekaan	Surabaya
Chapter Bumiputera	Kemarahan perlakuan Belanda	Surabaya
Chapter Pintu perjuangan	kesejahteraan rakyat	Surabaya

Gambar 4.3 pembagian bab

1) Bapak Ibu

Pada bab ini bisa dikatakan sebagai *intro* dalam buku ini. Menceritakan sedikit penggalan awal mula bapak dan Ibu Sukarno pertama kali menjajakan kaki di Surabaya. Sedikit berisi cerita siapa bapak dan ibu Sukarno. Berakhir saat kelahiran Kusno.

2) Su-Karna

Kelahiran Kusno yang tidak berjalan baik. Kehidupan mereka yang susah di Surabaya hingga berpindah ke Mojokerto. Lalu saat perekonomian keluarga sudah membaik, datang masalah Kusno yang sakit-sakitan. Keluarganya berkonsentrasi pada hal

terebut hingga diubah namanya menjadi Sukarno di rumah kakeknya di Tulung Agung.

3) Sang Juara

Saat hidup di rumah kakeknya Sukarno mendapat pelajaran hidup, tinggal bersama Sarinah, menonton wayang semalam suntuk. Kakeknya sebagai tetua desa juga membuat Sukarno bersikap seperti layaknya orang yang berharga diri demi menjaga nama kakeknya. Lalu berpindah lagi ke Mojokerto, sekolah di ELS bersama anak Belanda. Disana Sukarno belajar tentang falsafah Jawa kepada Wagiman seorang petani. Pokok masalah bab ini ada di kemampuan bertahan Sukarno dalam rasisme.

4) Soerabaja

Bab ini bercerita tentang saat-saat kawan bapak datang. Pembicaraan tentang memindahkan Sukarno ke Surabaya. kegalauan keluarga terutama Sukarno untuk pindah hingga akhirnya pindah. Lalu menceritakan bagaimana keadaan rumah pak Tjokro. Bagaimana keadaan tempat kosnya.

5) HOS Tjokro

Bercerita tentang kehidupan awal Sukarno saat hidup di Surabaya. bagaimana perlakuan keluarga pak Tjok kepada Sukarno, pendidikan yang diterapkan pak Tjok hingga tersingkapnya kehebatan pak Tjok di Jawa. Selain itu terdapat juga tentang orang-orang yang kos di rumah pak Tjok juga.

6) Bumiputera

Cerita yang diangkat adalah tentang susahnyanya hidup sebagai bumiputera di jaman itu. Terdapat cerita kisah cinta Sukarno, ketidakpunyaan uang Sukarno, berdiskusi dengan teman-temannya tentang kebangsaan namun dia tetap jatuh cinta dengan anak Belanda. Bagaimana penolakan yang diterima Sukarno saat melamar anak Belanda yang membuat Sukarno geram akan rasisme yang terjadi disini. Hal tersebut memacu Sukarno untuk mengakhiri rasisme dan ingin untuk merdeka.

7) Pintu Perjuangan

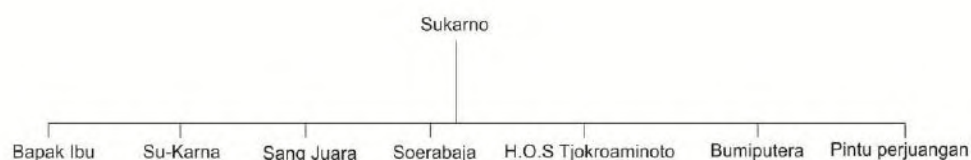
Pada bab terakhir ini memperlihatkan bagaimana kesungguhan Sukarno dalam memacu dirinya untuk membela bangsa. Hal-hal apa saja yang dia lakukan untuk memperoleh kemajuan hingga menjadi tangan kanan pak Tjok lalu menjadi perhatian setiap tamu-tamu pak Tjok hingga dikenal. Cerita diakhiri saat Sukarno lulus dari HBS dan berangkat untuk bersekolah di Bandung.

Bab-bab tersebut menjadi acuan dalam membuat cerita keseluruhan. Penceritaan dilakukan dengan pace yang cepat, tidak detail, penuh tetapi dengan pengaturan jeda yang baik. Timeline kehidupan Sukarno dapat digambarkan sebagai berikut;

4.1.1.3 Sub-Bab

Bab yang sudah dijelaskan diatas dibagi lagi menjadi sub-bab yang merupakan cerita yang mendukung bab tersebut. Pembagian sub-bab ini dapat dilihat dimindmap yang dilampirkan. Sub bab dibutuhkan untuk memperkuat cerita dalam tiap bab, sehingga tetap terhubung antara satu bab dengan bab lainnya.

Peletakkan Sub-bab tidak se-kaku peletakan Bab yang mempertimbangkan aspek seperti timeline. Sub- bab dapat meloncat-loncat di beberapa bab tergantung dari cerita yang akan diperkuat. Hal ini dilakukan agar secara keseluruhan buku ini masih ter hubung secara alur cerita. Keputusan tersebut diambil agar cerita tidak kaku dan terasa hidup dengan masalah-masalah yang terpencar di berbagi aspek kehidupannya.



Gambar 4.4 pembagian bab biografi Sukarno

Dari pembagian bab diatas, cerita dibagi lagi menjadi sub-bab yang semakin detail ceritanya. Tujuannya adalah agar cerita dapat terbangun dan kedetailannya dapat muncul. Apabila cerita tidak diketahui runtutannya, isi akan diceritakan apa adanya dan tidak terlalu detail.



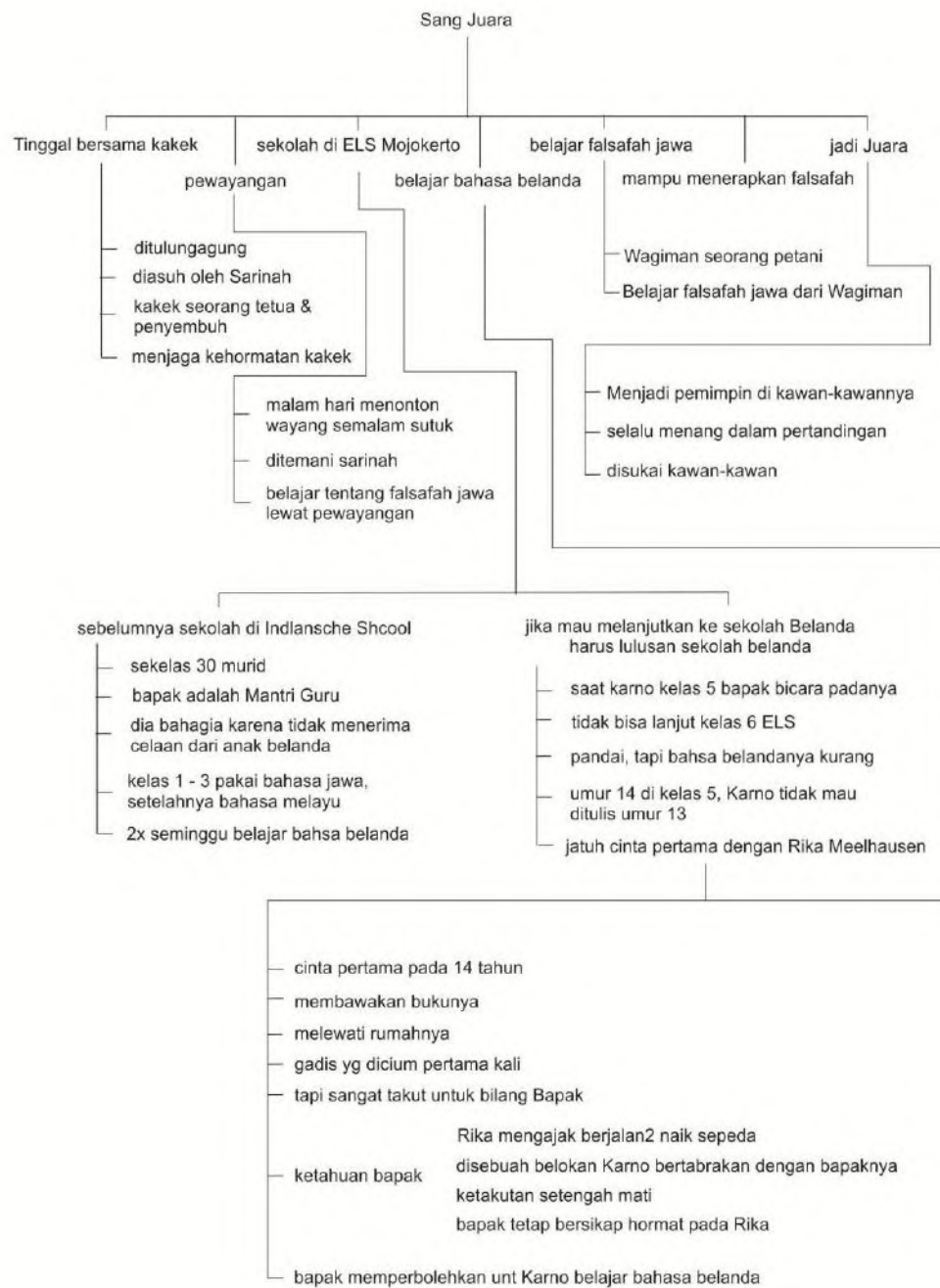
Gambar 4.5 sub bab dari Bab pertama : Bapak Ibu



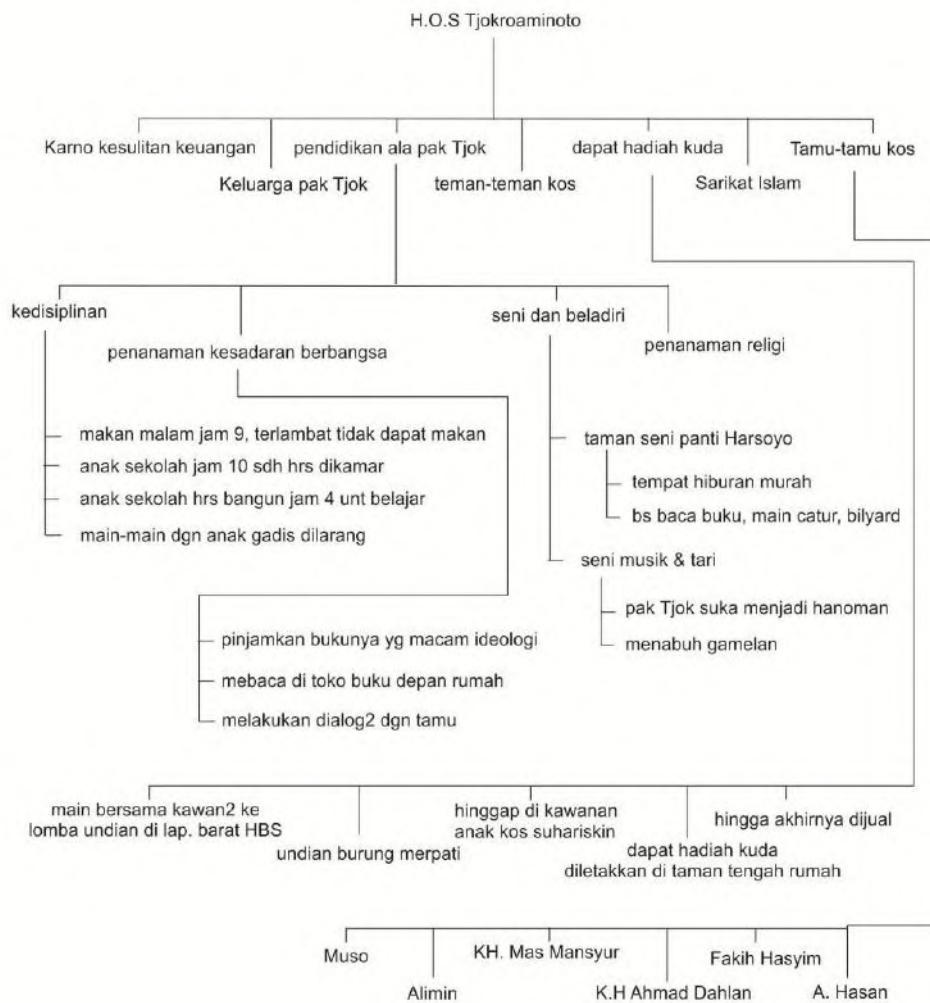
Gambar 4.6 sub bab dari Bab Kedua : Su-Karna



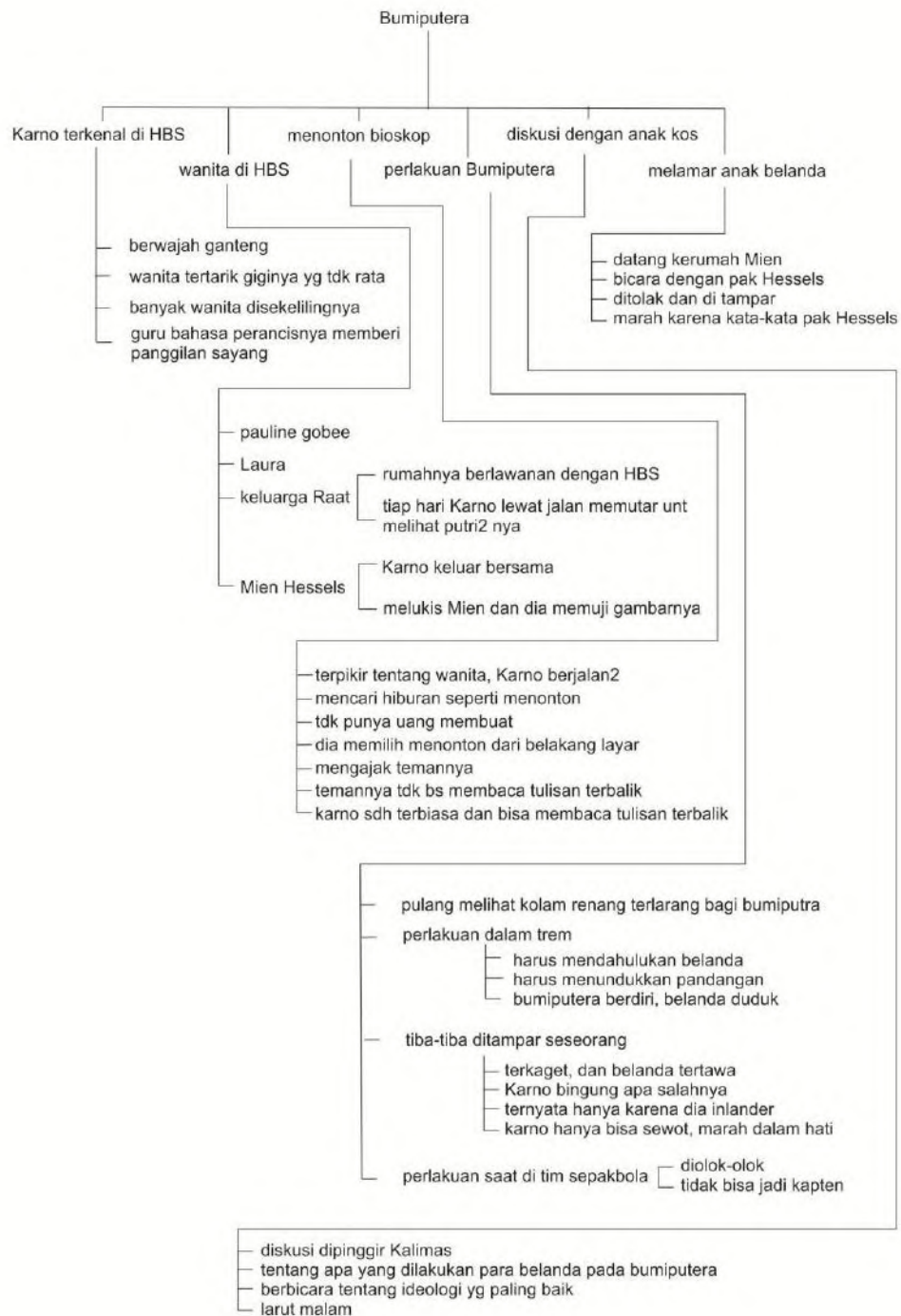
Gambar 4.7 sub bab dari Bab keempat : Soerabaja



Gambar 4.8 sub bab dari Bab ketiga : Sang Juara



Gambar 4.9 sub bab dari Bab kelima : HOS. Tjokroaminoto



Gambar 4.10 sub bab dari Bab keenam : Bumiputera



Gambar 4.11 sub bab dari Bab ketujuh : pintu perjuangan

4.1.2 Visual

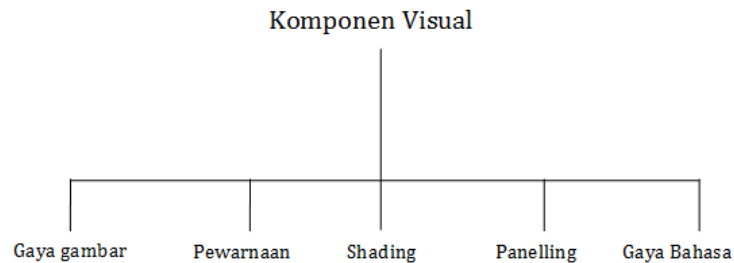
Penggambaran yang digunakan adalah dengan meniru gaya penggambaran novel grafis Sang Fotografer. Yang dimaksud disini adalah gaya penggambaran seperti sudut pandang yang digunakan. Pemandangan yang digunakan kebanyakan mengekspos latar belakang. Garis dan shading yang dilakukan juga seperti penggambaran Sang Fotografer.

Ekspos terhadap latar belakang sangat dibutuhkan. Penggambaran latar belakang menjadi kekuatan dalam menciptakan suasana jaman dulu. Hanya pada saat fokus cerita kepada pembicaraan atau diskusi penting, latar belakang dapat diabaikan untuk memfokuskan pada karakter dan pembicaraan. Opening view menggambarkan setting tempat berlangsung.

Penggunaan teknik penceritaan dalam novel grafis ini digunakan untuk mendukung cerita yang diangkat. Menggunakan teori-teori komik dari Scott McCloud disetiap pemilihan teknik penceritaan. Penerapan teori komik tersebut dilakukan untuk menunjang teknik pemvisualisasian tujuan cerita.

Tujuan utama dari visualisasi dalam novel grafis ini adalah bagaimana membawa pembaca melihat keadaan pada tahun dimana bung Karno hidup. Visualisasi harus menangkap itu lalu cerita yang akan membawa pembaca ikut

dalam kehidupan bung Karno. untuk mempermudah tujuan itu komponen visual dibagi menjadi beberapa bagian.



Gambar 4.12 komponen visual

Setelah dibagi menjadi beberapa komponen visual utama lalu tiap poin ditarik pada teori literature yang ada dan dilakukan komparasi pada novel grafis lain. Setelah dilakukan hal tersebut maka diambil kesimpulan dan poin yang tepat untuk menyampaikan cerita utama sesuai dengan konsep lainnya. Penjelasan konsep visual digambarkan dibawah;

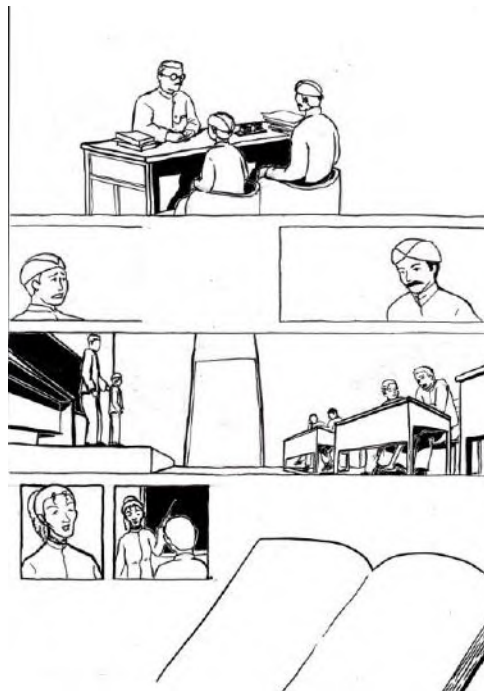
4.1.2.1 Gaya gambar

Gaya gambar memiliki 2 kecenderungan comical atau realis. Gaya gambar masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan serta gaya gambar yang digunakan digambarkan pada slider dibawah berikut



Gambar 4.13 penentuan gaya gambar

Gambar contoh yang digunakan adalah sbb;



Gambar 4.14 contoh gambar

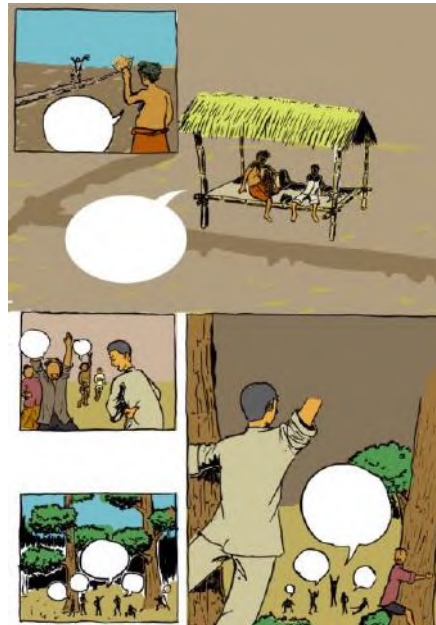
4.1.2.2 Pewarnaan

Pembagian pewarnaan dibedakan antara pemakaian banyak warna atau monotone. Pemakaian warna digunakan membuat buku lebih menarik dan demi memenuhi kebutuhan estetis maka diputuskan untuk memakai penggambaran sbb;



Gambar 4.15 penentuan pewarnaan

Teknik yang dipakai menggunakan pemakaian warna, tapi cenderung mengarah blocking warna. Pewarnaan diberi dengan range warna yang tidak terlalu banyak agar konsentrasi pembaca tidak terlalu terpecah.



Gambar 4.16 contoh pewarnaan

4.1.2.3 Shading

Penggunaan shading bisa dengan detail tinggi atau non-shading. Untuk menonjolkan gambar-gambar latar yang terdapat banyak objek, dipilih shading yang sangat minim namun tetap menampilkan volume objek. Pada slider berikut digambarkan seperti apa



Gambar 4.17 penentuan shading

Contoh penggambarannya adalah sbb;



Gambar 4.18 contoh pemakaian shading

4.1.2.4 Panelling

Pemberian panel adalah salah satu kunci pembuatan novel grafis. Masing-masing cara menimbulkan rasa yang berbeda dan mengkomunikasikan informasi yang berbeda. Paneling yang digunakan lebih imbang antara keduanya. Paneling masih menggunakan grid khas solid paneling namun panel tidak selalu berukuran berbentuk sama



Gambar 4.19 penentuan Panelling

Contoh pengaplikasiannya adalah sbb;



Gambar 4.20 contoh pengaplikasian paneling

4.1.2.5 Gaya bahasa

Gaya bahasa Indonesia berkembang dari tahun ke tahun. Demi mendapatkan suasana yang menggambarkan tahun itu maka digunakanlah gaya bahasa lama.



Gambar 4.21 penentuan gaya bahasa

Perbedaan yang paling terlihat adalah ejaan bahasa Belanda yang kental seperti "oe", "tj" dan "dj". Beberapa penulisan huruf yang berbeda dengan saat ini misal "j" dibaca "y", dst. selain itu system bahasa juga berbeda dengan banyaknya kata serapan dari bahasa Belanda.

Tokoh Belanda akan ditulis dengan bahasa Belanda saat mereka berbicara dalam bahasa tersebut. Didalam balon kata akan diberi terjemahan dalam bahasa Indonesia agar tetap tersampaikan maksudnya. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat merasakan bagaimana hidup dijamin tersebut.

4.2 Perpidahan antar Bab

Cerita biografi bung Karno ini dibagi menjadi beberapa bab dan sub-bab. Untuk mempermudah pembaca dalam mengerti inti cerita yang disampaikan, maka diberi pembatas tiap bab. Pembatas tiap bab adalah halaman *spread* sebanyak 2 halaman. Diberi pembatas seperti itu agar tidak terlalu kaku dalam perpindahannya.

Guna *spread sheet* adalah memberi batasan tetapi tetap membuat pembaca nyaman tidak terganggu. Ini dilakukan agar perpindahan bab tidak terasa kaku. Selain itu, jumlah konten dari setiap bab pun memiliki jumlah yang berbeda. Sehingga perpindahan yang tidak terasa oleh pembaca akan lebih mudah diterima.



Gambar 4.22 contoh pengaplikasian *spread sheet* pada pergantian bab

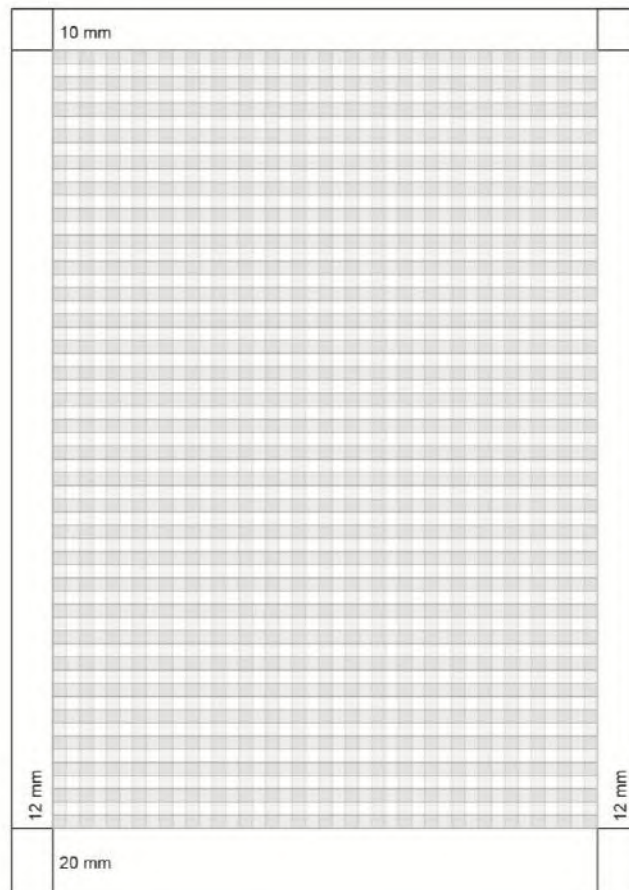
4.3 Buku

4.3.1 Format buku

Ukuran buku yang digunakan pada novel grafis ini adalah ukuran A4 (21 x 29,7 cm), seperti yang digunakan pada buku novel grafis *Age of Bronze*. Pemilihan ukuran tersebut diputuskan berdasar beberapa hal yaitu; agar buku tidak 'tenggelam' saat dikumpulkan dengan buku lain, maka buku itu akan lebih

“terlihat” diantara buku lain. Selain itu juga agar penggambaran suasana dapat lebih leluasa dan ukuran buku yang nikmat saat dibaca.

Tampilan halaman memiliki batas rata kanan-kiri dan atas-bawahnya. Layout halaman dapat dilihat seperti gambar berikut;



Gambar 4.23 Grid paneling

4.3.2 Format Isi

Novel grafis ini akan dibagi menjadi 7 bab dan terdapat cerita sub-bab didalam bab tersebut. 7 bab tersebut adalah pembagian cerita biografi Sukarno secara garis besar. Didalam setiap Bab terdapat sub-bab yang berisi tentang cerita minor Sukarno. Cerita sub-bab ini tidak se-kaku pembagian bab. Sub-bab dapat tampil didalam beberapa bab atau muncul dalam bab lain, tergantung kebutuhan penceritaan.

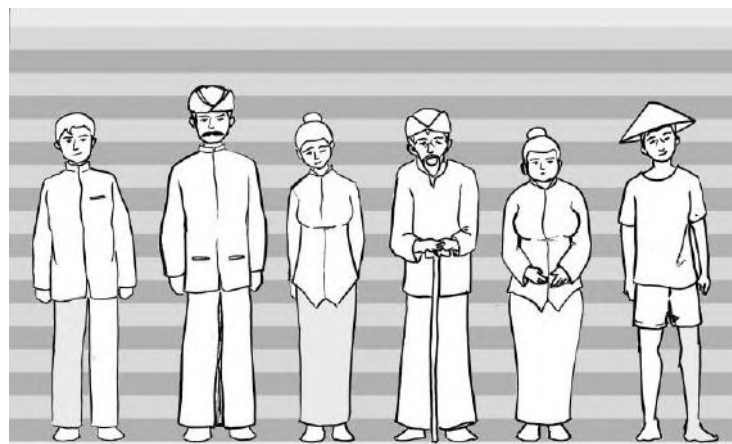
Pada setiap perpindahan bab diselipi foto Indonesia pada jaman tahun setting berlangsung. Hal ini dilakukan agar pembaca dapat membayangkan atau berimajinasi seperti apa Indonesia pada jaman tersebut. Pemberian foto tersebut menunjang rasa sejarah pada pembaca. Foto yang diletakkan diambil dari kitlv.com atau sumber lain dengan seijin pemilik.

BAB V

HASIL DESAIN

5.1 Desain Karakter

Pada tahap ini telah diketahui karakter siapa saja yang akan keluar dalam novel grafis ini. Data tentang foto telah dikumpulkan sehingga dapat dimulai penggambaran masing-masing karakter. Penggambaran ini juga berguna untuk melihat tinggi dari masing-masing karakter dibanding yang lainnya.



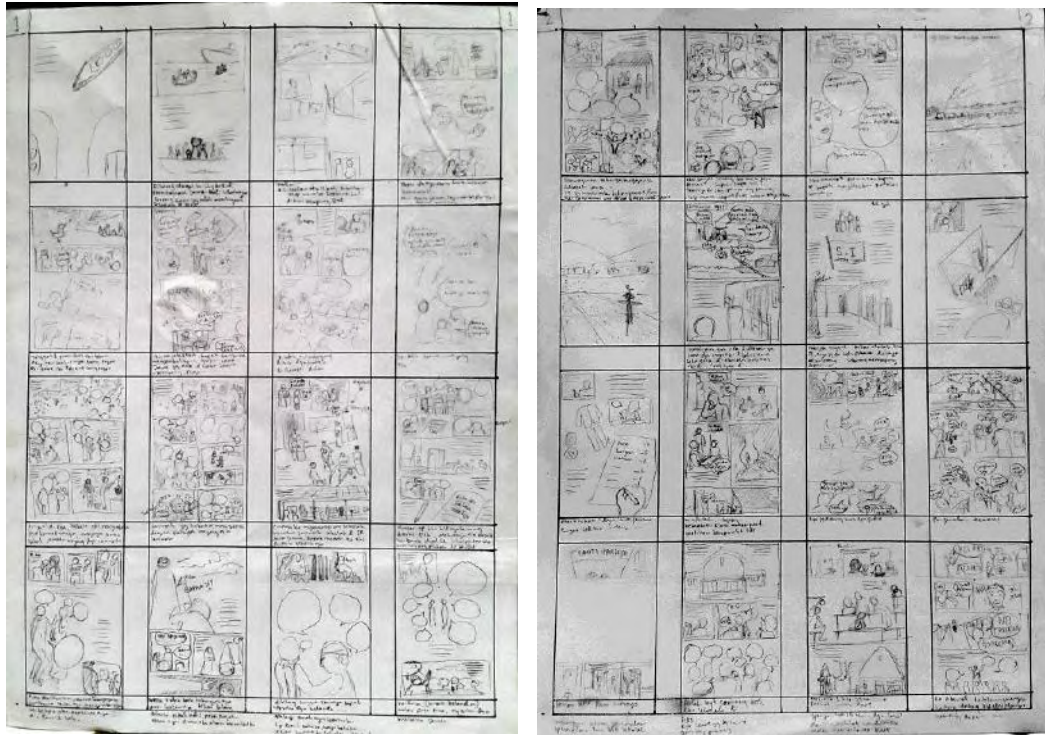
Gambar 5.1 desain karakter (Sukarno muda, Bapak, Ibu, Kakek, Sarinah, Wagiman)



Gambar 5.2 desain karakter (H.O.S Tjokroaminoto, bu Tjokro, Rika, Mien, Meneer Hessels)

5.2 Thumbnail

Tahap awal yang dilakukan setelah cerita telah terbentuk ditahap sebelumnya adalah membuat thumbnail. Pembuatan thumbnail mempermudah eksekusi di tiap halaman. Cara ini dapat langsung memperlihatkan berapa halaman yang akan dibuat, dan berisi tentang apa saja di tiap halaman.



Gambar 5.3 thumbnail 1 & 2

Pembuatan thumbnail ini juga berguna untuk mengatur momen di tiap halaman. Penceritaan dapat mencapai momen yang tepat dengan sistem 2 halaman. Saat dibutuhkan jeda atau pace yang cepat dapat diatur disaat membuat thumbnail. Selain itu pengisian dialog atau narasi juga dapat dimasukkan pada saat pembuatan thumbnail sehingga memiliki acuan saat pembuatan.



Gambar 5.4 thumbnail 3 & 4

5.3 Sketsa

setelah thumbnail sudah dibuat, langkah berikutnya adalah membuat sketsa dari setiap halaman mengacu pada thumbnail. Pembuatan sketsa bisa berubah dari tampilan yang ada di thumbnail selama masih dalam konteks yang sama. Perubahan-perubahan biasanya terjadi karena penyesuaian layout pada kertas yang lebih besar. Sketsa yang dibuat bisa tidak terlalu detail karena akan ada proses inking.



gambar 5.5 sketsa halaman 28 & 22



gambar 5.6 sketsa halaman 10 & 11



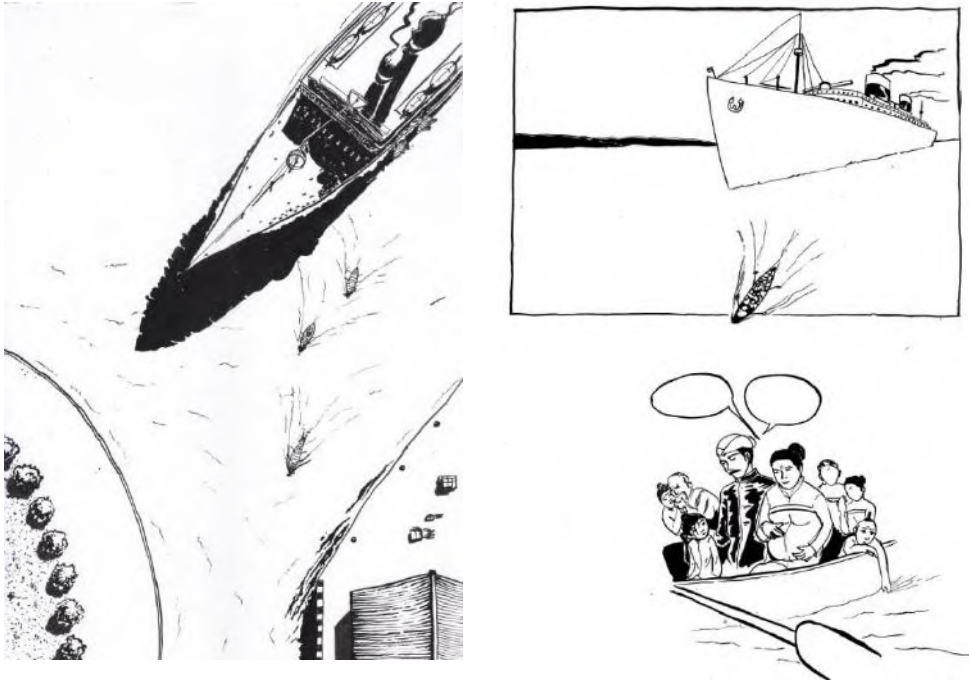
gambar 5.7 sketsa halaman 30 & 6

5.4 Inking

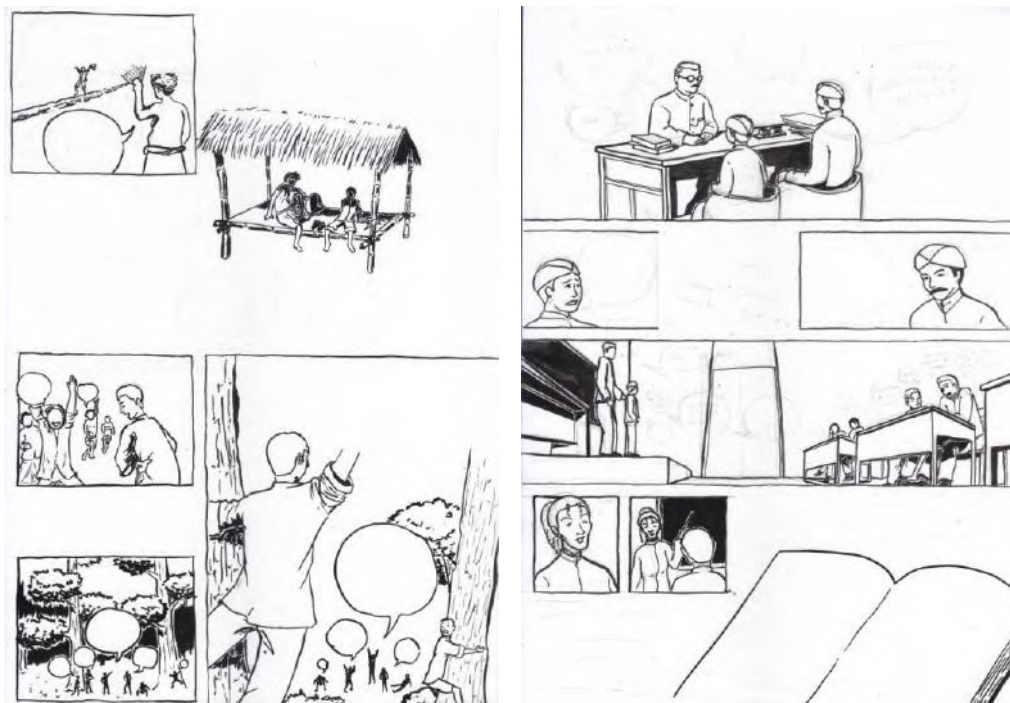
Setelah halaman disketsa lalu tahap berikutnya adalah tahap inking. Inking dilakukan dengan menggunakan kuas dengan media tinta cina. Efek dari tebal tipis sapuan kuas yang nanti akan mengatur kedalaman dan ketegasan gambar.



gambar 5.8 Inking halaman 20 & 21



gambar 5.9 Inking halaman 1 & 2



gambar 5.10 Inking halaman 17 & 12

5.5 Pewarnaan

Setelah proses inking dilakukan, maka selesai pula teknik manual yang dilakukan. Proses berikutnya dilakukan dengan cara digital. Halaman-halaman tersebut di

5.6 Konsep Cover



Gambar 5.13 cover novel grafis

Cover menggunakan foto bung Karno kecil. Salah satu foto masa kecil bung Karno yang paling terkenal. Orang yang mengetahuinya akan dibuat penasaran dengan isinya, sedang orang yang tidak mengetahuinya akan membaca teks disebelah kanan untuk mendapat penjelasan.

Background dari gambar cover adalah sebuah persawahan. Penggambaran khas Indonesia. Menggambarkan masa kecil bung Karno yang hidup secara ke-Indonesiaan. Mengartikan hidup yang ke- Indonesiaan yang dilalui bung Karno dapat menghasilkan sebuah pemikiran yang luar biasa dampaknya bagi dunia. Tampilan yang ingin disampaikan adalah kesederhaaan. Bahwa pemikiran besar tidak selalu berasal dari daerah yang hingar bingar.

Lay out tulisan diletakkan disebelah kanan dan bung Karno disebelah kiri. Menyamakan dengan kebiasaan membaca yang berawal dari kiri kekanan, Bung Karno disebelah kiri akan menjadi objek yang pertama dilihat. Mungkin akan terjadi pertanyaan “siapa dia?” atau “buku bung Karno tentang apa?”, lalu akan

dijawab pada teks pada kanan bawah. Tujuannya adalah agar muncul rasa penasaran yang merangsang orang yang melihat covernya ingin membaca isi buku.

Terdapat teks “Biografi Sukarno bagian satu” sebagai penanda bahwa buku ini adalah sekuel dari beberapa buku yang akan digarap berikutnya. Pembaca tidak berharap ini adalah buku biografi dari lahir hingga meninggalnya bung Karno. Teks “ Lahirnya Sang Putra Fajar” adalah penanda bahwa buku ini bercerita tentang momen kelahiran ‘sang Putra Fajar’ yang adalah bung Karno.

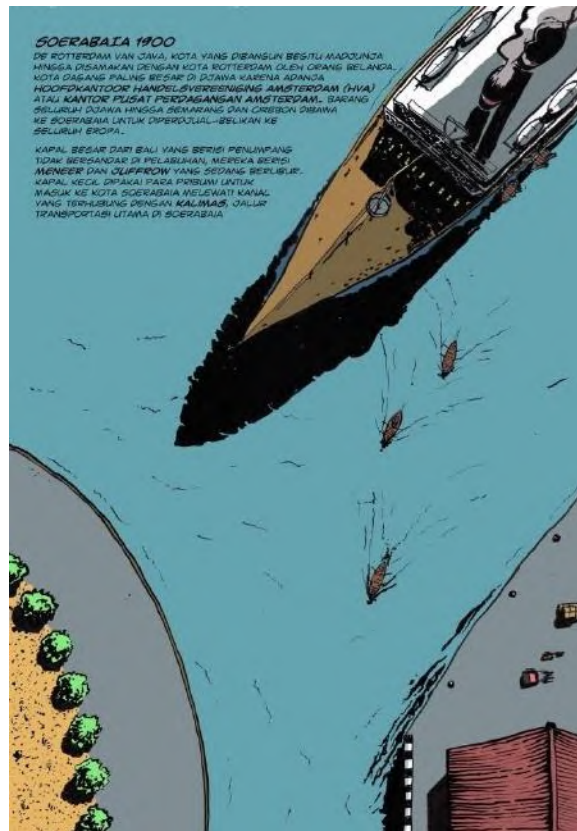
Pewarnaan dan font teks utama menggunakan gaya art nouveau. selain karena kelahiran bung Karno memang di tahun munculnya gerakan art nouveau di dunia barat, gaya penggambaran ini dirasa dapat mewakili rasa Indonesia yang berusaha disampaikan di cover ini.

LAMPIRAN



Biografi Sukarno Bagian Satu

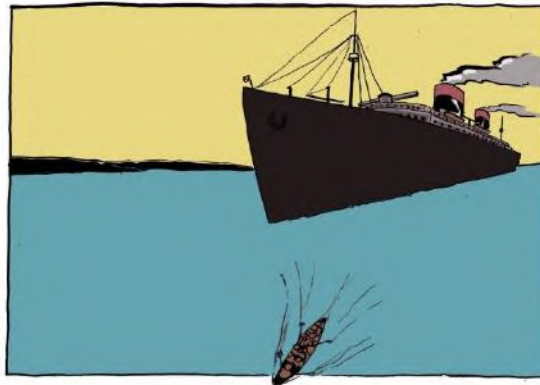
LANIRNYA SANG PUTRA FAJAR



SOERABAYA 1900

DI ROTTERDAM VAN DWA, KOTA YANG DIANSUN BESTU-MADUNJA HINGGA DISAMAKAN DENGAN KOTA ROTTERDAM OLEH ORANG BELANDA. KOTA DAGANG PALING BESAR DI DJAWA KARENA ADANYA HEDOP-KANTOR HANDEL-SVEREN-SING AMSTERDAM (HVA) ATAU KANTOR PUSAT PERDAGANGAN AMSTERDAM. BARANG SELURUH DJAWA HINGGA SEMARANG DAN CRESSEN DIBAWA KE SOERABAYA UNTUK DIPERDUAL-SILIKAN KE SELURUH EROPA.

KAPAL BESAR DARI BALI YANG BERISI PENJAWANG TIDAK BERSANDAR DI PELABUHAN, MERKA BERISI MENER DAN OLIFKROW YANG SEDANG BERUSUR. KAPAL KECIL DIKAL PAGA PIRUAN UNTUK MASUK KE KOTA SOERABAYA MELEWATI KANAL YANG TERHUBUNG DENGAN KALIMAS, JALUR TRANSPORTASI UTAMA DI SOERABAYA.



KELUARGA DENGAN SATIS BUAH ANAK PEREMPUANJA DALAM RUMAHNYA TERSEBUT, MELAKUKAN PERJALANAN JANG AKAN MENGUBAH SEJARAH BANGSA.

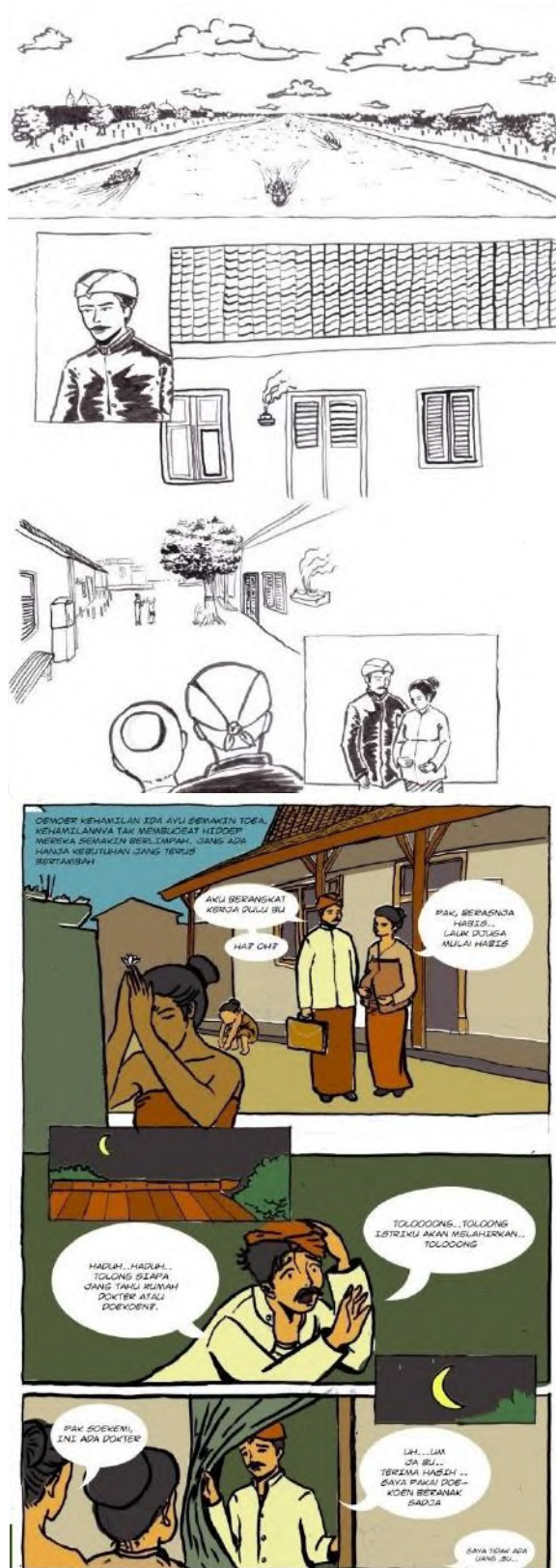
RADEN SOEKEN SOERODHARDJO SANG SUKSES, ADALAH ORANG DJAWA TULEN, SEDANG THEODOF DAN GURU YANG BERPRESTASI GEMINGGA DIPERTICAWA OLEH PEMERINTAH BELANDA UNTUK MEMBOCEK SENGKAP BARU DI PULAU BALI, YANG MASIH SANGAT TERSTINGGAL...

IDA AYU NYOMAN RAI ADALAH WANITA BALI JANG MENIKAH DENGAN GURU DARI DJAWA ITU. UNTUK MENKAH SECARA ISLAM, MEREKA HARUS KAWIN LARI, TAPI, KAWIN LARI OLAGA MERUPAKAN KEBADARAN DI BALI, KEBETULAN YANG ANEH BUKAN?

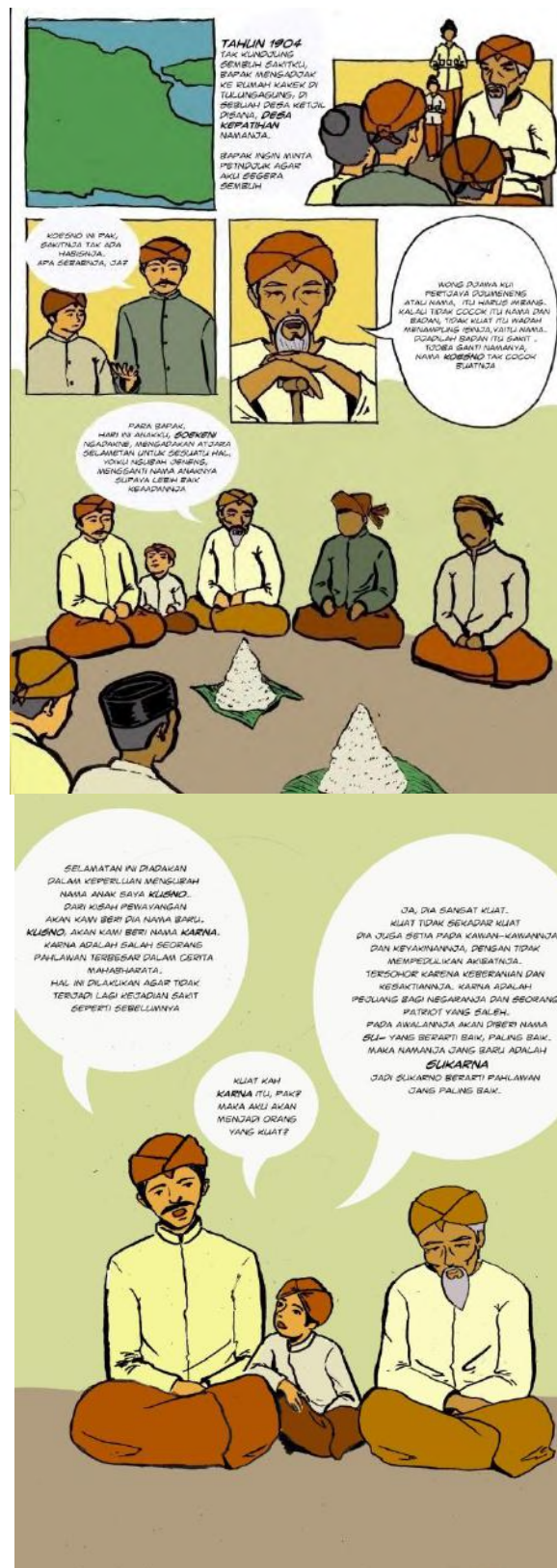
RADEN SOEKARMINI PUTRI MERKA, BERUSUR 2 TAHUN SEAT BERTANDAHAN KE DJAWA. DIA SEDANG MENANTIKAN KELAHIRAN ADINYA NANTI DI SOERABAYA.

PERPHINDAHAN KE NIKAHAN DINISIKAN **SOEKENI**, DIA TELAH MENGAKUKAN SURAT PINDAH TUGAS, AMARNYA DISETELGOLU PEMERINTAH BELANDA DI TAHUN 1900, NAKA DIA KESNI MENGASAR DI SOERABAYA.

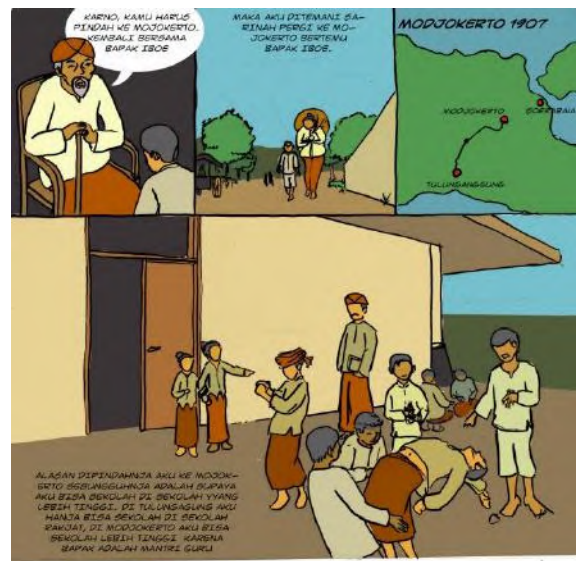








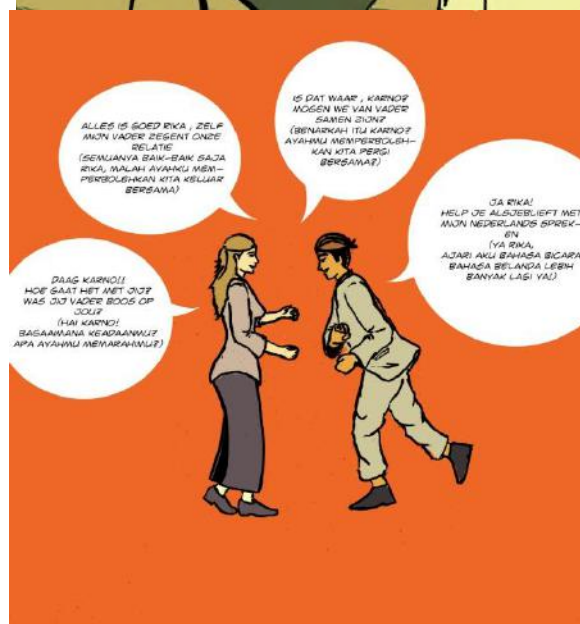




TAPI AKU TIDAK MENYUKAINYA AKU RENDAH SAMA SEKOLAH RAKJAT DIJANA SEMUA SISWANYA ADALAH SUKUPUTRA, KAMI BERMAIN DENGAN SEBETRA TANPA ADA MASALAH BIAS. DI SINI SEBAGIAN BESAR MURIDNYA ADALAH ANAK BELANDA, MERKA JAHAT PADA KAMI.













BAB VI

KESIMPULAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berikut ini merupakan hasil-hasil penelitian yang didapat berdasarkan riset dan implementasi desain dari Perancangan Novel Grafis Biografi Bung Karno bagian pertama, Masa kecil :

1. Mengangkat cerita sejarah dengan media baru seperti novel grafis membutuhkan banyak penelitian objek visual agar tepat sasaran. Apabila tidak dilakukan dapat terjadi miss-komunikasi.
2. Sebuah cerita komik yang menarik dapat dihasilkan melalui riset yang dalam mengenai topik yang diangkat, begitu pula dalam perancangan komik yang berdasarkan pada literatur tertentu.
3. Dunia komik di Indonesia sudah sangat maju. Banyak karya komik yang sudah terbit di Indonesia. Namun komik yang bertujuan untuk keilmuan masih sangat sedikit.
4. Penelitian dalam pembuatan komik tidak dapat dihindari. Dengan penelitian yang sangat detail, roh cerita dan penggambaran dari sebuah komik dapat keluar.
5. Penelitian konten novel grafis dengan tema sejarah dapat diperoleh dengan melakukan metodologi *artefact analysis*.
6. Konten sejarah memerlukan banyak referensi dari bermacam sumber seperti *textbook* dan visual foto atau lokasi yang masih ada.
7. Penelitian visual yang detail sangat menentukan output dari novel grafis bertemakan sejarah.
8. Penyelesaian visual untuk novel grafis bertemakan sejarah bergantung pada penggambaran novel grafis yang detail pada bagian background dan suasana yang tepat yang didapat dari penelitian sebelumnya.
9. Dibutuhkan waktu dan tenaga yang lebih untuk membuat sebuah novel grafis bertemakan sejarah, terutama apabila menyangkut biografi seorang tokoh, karena tidak boleh ada kesalahan dalam cerita dan pada proses penggambaran harus mengembangkan dari cerita inti namun tidak boleh terlalu keluar jalur.

6.2 Saran

Berikut ini merupakan hasil-hasil dari penelitian yang belum dapat disempurnakan oleh penulis, juga beberapa rencana ke depan yang mungkin dapat dilaksanakan selanjutnya :

1. Tahap riset terutama tahap pengumpulan informasi yang diperlukan untuk konten sebaiknya digali lebih detail, perlu penelitian yang sangat dalam agar dapat menyelami sejarah secara keseluruhan.
2. Penyusunan cerita dan plot dengan sangat detail dan rapat mampu memberikan cerita yang lebih melibatkan pembaca. Dapat ditentukan sebagai cerita berseri sehingga kontennya dapat lebih fokus dan spesifik.
3. Pendalaman tiap karakter yang ada di sekitar Sukarno perlu dilakukan. Tiap-tiap karakter yang ada di sekitar Sukarno sangat memiliki keunikan tersendiri, maka penelitian terhadapnya menarik untuk dilakukan.
4. Cerita yang sudah ada perlu diperbaiki lagi terutama pada unsur kedalaman cerita, detail cerita dan delivery cerita.
5. Hasil desain yang telah dibuat sebaiknya diperbaiki lagi mengikuti perbaikan konsep.

DAFTAR PUSTAKA

- Hening, Bob. (2012). Soekarno Arsitek Bangsa. Diterjemahkan oleh Mien Joebhaar. Jakarta: Kompas Penerbit Buku.
- Widyatama, Rendra. (2011). Teknik Menulis Naskah. Yogyakarta: Kompas Gramedia
- Spiegelman, Art (2011). Maus, New York
- McCloud, Scott (2008). Making Comic Membuat Komik. Jakarta : GPU (Gramedia Pustaka Utama)
- Darmawan, Hikmat, Komik Lokal: Semangat yang Harus Jadi Bisnis. 31 Agustus 2010, Koran Tempo
- Shanower, Eric (2009) Age Bronze: Betrayal. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama
- Van Dongen, Peter (2013) Rampokan Jawa & Selebes. Jakarta: Gramedia Pustaka Tama
- Adam, Cindy. (2010). Bung Karno. Diterjemahkan oleh Mayor Abdul Bar Salim. Jakarta: Gunung Agung.
- Elliot N.Stephen, Educational Psychology, Mc Graw Hill
- Glebas, Francis.(2008). Directing the story. UK, Oxford: Focal Press
- D. Legge, John (2012). Sukarno: sebuah biografi politik. Jakarta:
- Darmawan, Hikmat, 2012. How To Make Comics. Jakarta : Plotpoint Publishing.
- Darmawan, Hikmat, 2012. How To Make Comics. Jakarta : Plotpoint Publishing.

Koendoro Br,Dwi,2007,Yuk, bikin komik , Bandung, DAR!mizan.

Scott McCloud, 1993. Understanding Comics. USA : Kitchen Sink Press.

Will Eisner. 2001. Comics and Sequential Art. Cincinatti : North Light Books

Sukarno, 2001. Sarinah: Kewajiban Wanita Dalam Perjuangan Republik Indonesia : Toko Gunung Agung

John D. Legge. Sukarno sebuah biografi politik : Sinar Harapan

Reni Nuryanti. 2007. Perempuan dalam Hidup Sukarno: Biografi Inggit Garnasih

Rintahani J Pradana. 2015. Rumah guru bangsa :penerbit pusaka saga

Akhudiat. 2008. MASuk kampung keluar kampung: Surabaya kilas balik. Henk Republika

Dahm, B. 1987. Sukarno dan perjuangan kemerdekaan.LP3S

Erka. 1978. Bung Karno: perginya seorang kekasih, suamiku, dan kebanggaanku. Aneka ilmu

Gibels, L. 2001. Sukarno : biografi politik 1901-1950. Grasindo

Ingelson, J. 2013. Perkotaan,Masalah Sosial di Jawa masa colonial. Komunitas bambu

BIODATA PENULIS



Al Indy Marludzy, sering dipanggil Al, tapi bukan Al, El, Dul. Lahir di Surabaya pada tanggal 31 Maret 1989. Memulai bersekolah di TK Siti Masyitoh pada umur yang sangat muda. Melanjutkan ke SD Al Falah Surabaya karena SD negeri tidak memperbolehkan anak dibawah umur. Dengan banyak kemujuran dan mendapat Danem diatas rata-rata membuat keuangan keluarga terbantu karena dapat bersekolah di SMP negeri 6 Surabaya. Setelah itu pun keberuntungan masih berpihak, sehingga dapat diterima di SMA negeri 2 Surabaya, SMA-nya Sukarno (katanya).

Setelah lulus dari SMAN 2 Surabaya, barulah petualangan dimulai. Tidak lolos SNMPTN/SPMB/apapun itu selama 2 tahun. Akhirnya dapat diterima di DKV ITS, walau sebenarnya ingin masuk arsitek. Setelah lama bergumul dengan masa perkuliahan akhirnya pada tahun ini InsyaAllah lulus (Alhamdulillah..). bahkan saat belum dinyatakan lulus 100% pun sudah diminta sebuah perusahaan untuk bekerja disana. Semoga ini awal yang baik dari semuanya. Amin

